

EKB 5-04

Retour à Castel Ashir

Une aventure régionale D&D[®]
LIVING GREYHAWK[®] en un round
pour Ekbir

par Pierre Couture

Idée originale : Guillaume Gallais
Triad Edit : Gaël Richard
Circle Edit : Tim Sech

Dans la vie de tout aventurier, il est un moment où il faut faire des choix en âme et conscience. De tels choix n'auront, peut-être, aucune conséquence, mais qui sait, ils pourront également influencer profondément votre vie toute entière. Saurez-vous faire les bons choix ? Cette aventure en Ekbir pour les APL 2-10 se situe dans la trame des Faris Rautha (ou chevaliers métamorphes).

This game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without permission of Wizards of the Coast. To learn more about the Open Gaming License and the d20 SYSTEM license, please visit www.wizards.com/d20

This is an official RPGA[®] play document. To find out more about the RPGA and to learn more on how you can sanction and run DUNGEONS & DRAGONS game events of all sizes, visit our website at www.rpga.com.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK, LIVING GREYHAWK, D&D REWARDS, RPGA, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, and *Monster Manual* are trademarks of Wizards of the Coast, Inc, in the US and other countries. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental. © 2005 Wizards of the Coast, Inc and the adventure author or authors.

Visit the LIVING GREYHAWK website at www.rpga.com

For questions specific to this document and your region please e-mail your triad point of contact (POC) at gael.loic.richard@wanadoo.fr for LIVING GREYHAWK campaign questions email rpgahq@wizards.com

Ceci est une aventure du réseau de jeu RPGA. Une durée de quatre heures a été estimée pour jouer chaque round de ce scénario, mais la durée réelle de jeu avoisinera les trois heures et demi. Le reste du temps est consacré à la préparation de la partie et à la notation, si celle-ci est employée, en fin de partie. Les règles suivantes sont là pour vous aider à mener l'étape préalable et la notation de fin de partie. Lisez ces pages avec attention de manière à pouvoir expliquer à vos joueurs les spécificités d'un scénario RPGA.

Préparation

Tout d'abord, si ce n'est déjà fait, vous devez imprimer ce scénario. Il a été conçu pour pouvoir être imprimé recto verso mais le recto seul peut tout à fait convenir. Il y a également assez de place dans la marge pour le relier si vous le désirez.

Lisez cette aventure au moins une fois avant la partie. Familiarisez-vous avec toutes les règles spéciales, sortilèges ou équipements présents dans cette aventure. Il peut être utile à ce titre de surligner les passages les plus importants.

Lorsque vous maîtrisez une partie D&D RPGA, nous supposons que vous disposez des livres suivants : *Manuel des joueurs*, *Guide du maître* et *Manuel des monstres*. Nous supposons également que vous disposez d'un jeu de dés (au moins un d4, d6, d8, d10, d12 et d20), de papier brouillon, d'un crayon, des feuilles de notation RPGA (selon la convention) ainsi que de votre bonne humeur. Cela peut également être une bonne idée d'être en mesure de suivre les mouvements en combat que cela soit, au moyen de simples feuilles quadrillées et d'un crayon, ou au travers de décors en résine et de figurines.

Indiquez aux joueurs de préparer aussitôt leurs personnages ou d'attendre que vous leur ayez donné les instructions en fonction des besoins du scénario.

Gardez en tête que vous devez avoir au moins quatre joueurs (sans compter le MD) pour la partie pour que cette dernière soit validée auprès de la RPGA. De même, vous ne pouvez avoir plus de six joueurs à la table.

Une fois que vous êtes prêt à jouer, il est courant de demander à chaque joueur de mettre un chevalet avec son nom devant lui. Ce chevalet devrait indiquer le nom, la race et le genre du personnage afin de faciliter sa présentation et sa reconnaissance à la table.

Les joueurs sont libres d'utiliser les livres de règles pour se renseigner sur l'équipement et l'armement dont leur personnage dispose. Cependant, en tant que MD, vous pouvez limiter ou interdire le recours aux livres des règles lors de certaines périodes de jeu. Par exemple, au

Guide du maître si les joueurs sont confrontés à un certain piège qui pourrait s'y trouver ou au *Manuel des monstres* face à une créature inconnue.

Une partie du texte de ce scénario est écrit de manière à pouvoir le lire tel quel à vos joueurs, tandis que le reste vous est réservé. Le texte pour les joueurs apparaît en gras italique. Il est fortement recommandé de le paraphraser au lieu de le lire à haute voix, car le texte est général et doit être adapté à la situation précise ou aux actions spécifiques des personnages.

Validation

Une fois que les personnages ont terminé le scénario ou que le temps imparti a été épuisé, les personnages et le MD remplissent un formulaire. Une fois celle-ci remplie, elle doit être remise au MD principal.

Living Greyhawk

Ceci est une aventure LIVING GREYHAWK. En tant qu'aventure LIVING, les personnages sont censés apporter leurs propres personnages avec eux. Si les personnages n'ont pas de personnage LIVING GREYHAWK, obtenez une copie du guide de création de personnage LIVING GREYHAWK ainsi qu'une fiche de personnage auprès du coordinateur de la convention ou sur le site de la RPGA, et faites créer un personnage à tous ces joueurs. Dès que tous les joueurs ont un personnage LIVING GREYHAWK, la partie peut commencer.

Parmi tout le matériel dont vous avez besoin pour jouer une aventure D&D, un exemplaire de *l'Atlas de Greyhawk* est recommandé pour mieux appréhender l'univers.

Niveaux Living Greyhawk

Parce que les joueurs apportent leurs propres personnages aux parties LIVING GREYHAWK, les rencontres et défis de cette aventure sont fonction du niveau moyen des personnages participant à l'aventure. Pour déterminer le niveau moyen du groupe (Average Party Level ou APL) :

1. Déterminez le niveau de personnage pour chacun des PJ participant à l'aventure.
2. Si des PJ apportent des animaux dressés pour le combat (le plus fréquemment des chevaux ou des chiens de guerre), autres que ceux fournis par une capacité de classe (compagnons animaux, montures de paladin etc.) utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer le nombre de niveaux à ajouter à la somme des niveaux précédemment calculés. Ajoutez les animaux de chacun des personnages du groupe séparément. Un PJ ne peut avoir que quatre animaux de ce type au maximum et les animaux ayant

différents FPs (CRs en anglais) sont ajoutés séparément.

- Ajoutez les résultats 1 et 2, et divisez par le nombre de personnages jouant l'aventure arrondi au supérieur.
- Si vous maîtrisez une table de six PJ, ajoutez un à cette moyenne.

En suivant ces quatre étapes, vous avez déterminé l'APL. Tout au long de cette aventure, les APL déterminent le niveau des rencontres des PJ. Les APL sont donnés sous la forme de nombres pairs. Si

l'APL de votre groupe correspond à un nombre impair, demandez à vos joueurs s'ils préfèrent jouer une aventure plus facile ou plus ardue. En fonction de leur choix, utilisez l'APL directement supérieur ou inférieur.

L'APL détermine également le nombre de points d'expérience distribués à la fin de l'aventure. Si l'un des personnages est d'un niveau correspondant à trois niveaux au-dessus ou en dessous de la moyenne du groupe, ce personnage ne reçoit que la moitié des points d'expérience normalement décernés. Ceci a pour but de simuler le fait que le personnage n'a pas véritablement pris de risques dans l'aventure ou s'est reposé sur la puissance de personnages de niveau plus élevé pour atteindre ses objectifs.

Note : les aventures LIVING GREYHAWK sont conçues pour des APL supérieurs ou égaux à 2. Trois, quatre ou parfois même cinq personnages de 1^{er} niveau peuvent être mis en difficulté face aux rencontres de l'aventure. Si votre groupe est d'APL 1, il y a deux choses que vous pouvez faire pour améliorer leurs chances.

- Essayez de monter une table de six personnages de 1^{er} niveau ou d'adjoindre un personnage de plus haut niveau à la table.
- Conseillez aux personnages d'acheter des chiens de monte pour les protéger et combattre avec eux. Tous les chiens de monte sont considérés dressés à l'attaque. Les PJ qui veulent faire attaquer leurs chiens doivent réussir un jet de Dressage ou un jet de Charisme (DD 10). Un échec signifie que l'animal

n'attaquera pas ce round. C'est une action libre (ordre oral) qui peut être répété chaque round. Si l'animal perd la moitié de ses points de vie dans un round, il fuit jusqu'à ce qu'un nouveau jet soit réussi.

Unités de Temps et Frais d'entretien

Ceci est une aventure régionale en 2 rounds, qui se passe en Ekbir. Les personnages domiciliés à Ekbir dépensent deux unités de temps par round, tous les autres dépensent 4 unités de temps par round. Les frais d'entretien standard de l'aventurier coûtent 24 PO par round. Un entretien riche coûte 100 PO par round. Un entretien luxueux coûte 200 PO par round.

Contexte de l'aventure

La Chute de la Maison Ashir

En 577 AC, la dynastie légitime du Dezbat, l'une des quinze provinces d'Ekbir fut remplacée à la suite d'une attaque ataphade par Urik Ashir de la Maison seconde d'Ashir. Lors de cette attaque, Nerim Ashir de la Maison prime d'Ashir fut massacré avec toute sa famille, à l'exception de son jeune fils Lybak Ashir qui fut sauvé du carnage par Sid-Allagh, le chevalier au loup.

Ce dernier faisait partie de l'ordre des Faris Rautha, appelés familièrement chevaliers-gemmes. Cette ordre de faris, spécifique au Dezbat, fut fondé il y a fort longtemps par Nimrod Ashir, alors seigneur du Dezbat. Celui-ci distribua 12 gemmes magiques d'antique origine à ses 12 meilleurs guerriers. Ces gemmes avaient le pouvoir de se fixer irréversiblement sur le front de leur possesseurs, leur communiquant ainsi de grands pouvoirs. Ainsi naquit l'ordre des Faris Rautha car ces 12 guerriers instruisirent de jeunes disciples non seulement à l'art du combat mais aussi aux vertus morales et spirituelles des faris, dans l'esprit de la Foi exaltée. Chacun des 12 guerriers développa une voie spécifique du combat, chacune symbolisée par l'un des 12 animaux du calendrier traditionnel baklunien: tigre, ours, lion, grenouille, tortue, renard, serpent, sanglier, écureuil, lièvre, faucon et loup.

Les faris rautha furent rendus responsables du massacre de la Maison prime d'Ashir et Sid-Allagh fut accusé d'avoir enlevé et assassiné Lybak. En conséquence, l'ordre

fut dissous et ses membres, ceux qui avaient survécus à l'attaque ataphade de 577, furent pourchassés.

Nireg, le Chevalier au Renard

Le dernier Chevalier au Renard, Nireg, était en mission diplomatique dans la province du Qaradol lorsque le gouvernement de Nerim Ashir fut renversé. Nireg était très représentatif de son ordre et serait sans doute toujours recherché par Keyn s'il n'avait commis l'erreur d'accepter l'invitation de Yauganet, Chevalier à la Grenouille, à venir le rejoindre sur l'île de Murensi - véritable guet-apens organisé par Keyn et Urik Ashir.

Après sa capture, Nireg fut emprisonné dans l'endroit le plus secret de Castel Ashir : Les fondations de la Tour d'Elphim. Il y fut torturé et il y périt, mais les protections de la tour empêchèrent son âme de quitter ce lieu.

Pourtant Nireg n'a pas passé ses trois années d'errance à se cacher ou à prier pour le salut de la province. Il a agi. Et le vent qu'il a semé, il y a quinze ans pourra bientôt se changer en tempête...

En effet, Nireg avait eu le temps de jeter les bases d'une société secrète. Elle se baptisa Confrérie Rautha et se donna pour but de restaurer l'ordre des Faris Rautha en retrouvant les 12 gemmes et en trouvant de nouveaux porteurs pour reprendre le flambeau des 12 faris.

La Légende de la Tour d'Elphim

Castel-Ashir présente une particularité architecturale : dans la cour des communs se tient une tour massive de 20 mètres de haut, sans entrée, sans escalier intérieur, sans ouvertures. Le seul moyen d'atteindre la plate forme installée à son sommet est une échelle de corde et un petit monte-charge.

La légende raconte qu'un lointain et pieux sage de la famille Ashir, du nom d'Elphim, s'est assis au sommet d'une colline et qu'il dispensait généreusement soins et conseils, à tous ceux qui venaient le voir, ne se reposant jamais. Ni le froid, ni la pluie, ni la faim, ne semblaient le toucher, mais il devint évident pour ses proches que chaque soin prodigué, chaque conseil dispensé, semblait accélérer son vieillissement. Les autres membres de sa famille craignant pour sa santé, tentèrent d'interdire l'accès au site, *mais le saint homme leur fit jurer de ne pas interposer d'obstacles entre lui et ses visiteurs.*

Sa famille, pleine de ressources, décida alors d'abaisser la colline, tout autour du saint homme, afin qu'il soit progressivement surélevé et que les pénitents qui viennent l'importuner soient moins nombreux. Bien sûr, les pénitents n'avaient pas le droit d'amener d'échelles. Afin d'éviter que la colonne de terre ne s'écroule, elle fut

renforcée par plusieurs épaisseurs de pierre, et ainsi fut créée la Tour d'Elphim.

Puis la famille Ashir fit construire un premier bâtiment pour que les enfants d'Elphim habitent à côté de leur père.

Nombreux sont ceux qui venaient prier au pied de la tour, et la bénédiction d'Elphim retombait sur eux, puis un jour Elphim s'éleva vers le firmament, entouré par les séraphins d'Al'Akbar, et il ne resta plus que la tour entourée d'une aura de pouvoir, vestige de la bénédiction d'Elphim.

Par la suite, un château fut bâti et plusieurs fois modifié, mais personne n'a jamais touché à la tour qui, disait on, jusqu'au massacre de la famille Ashir, protégeait tous ceux qui vivaient à proximité.

Depuis cet événement tragique, le château a été renommé la Citadelle de Dersheik.

La tour est encore occasionnellement un lieu de pèlerinage, surtout pour les personnes qui souffrent de possession — Au pied de la tour, les pénitents doivent toucher la paroi et prier Al'Akbar.

[Pour le MJ seulement]

La Tour d'Elphim est une Tour Antique. Nul ne peut isoler la part de la légende et de la réalité dans l'histoire d'Elphim, mais le fait est qu'Elphim n'était pas seulement un sage, mais également un inquisiteur du Zashassar. C'est lui qui dans ces temps éloignés, a découvert cette tour incorporelle et l'a fait entourer de plusieurs rangs de pierre.

Par des années de méditation et de veille spirituelle, Elphim a réussi à contenir et à neutraliser les émanations néfastes qui essayaient de s'échapper de la tour, ou plutôt d'un des plans sur lesquels la tour permettait d'accéder.

Cette tour irradie une aura magique indéfinissable, les émanations, fluctuantes, peuvent atteindre parfois plusieurs centaines de mètres, mais en général ne couvrent que quelques dizaines de mètres (tout le château) et ont les effets suivants :

- *Non detection* (Wiz3) : Ce qui explique l'aura indéfinissable.
- *Dimensional Anchor* (Clr4) : Qui empêche tout déplacement par les plans dans l'aire de la perturbation, y compris *teleport* et *dimension door*.
- *Hallow* (Clr5) : Effets similaires à un *cercle de protection contre le mal* et protection renforcée contre les morts-vivants.

La Légende de Glendaloch

A l'issue de cette aventure, des aventuriers ont échappé aux recherches des chevaliers tonnerres, et réussi à retrouver le fils de Nerim, Lybak, dernier héritier direct de la noble lignée des Ashir, et à le confier à un protecteur qui va le former et le préparer à reprendre sa place légitime. Le fait d'avoir mené à bien cette aventure va faciliter la tâche du groupe d'aventurier car ils connaissent déjà une entrée secrète dans la Citadelle.

Recherché en Dezbat

C'est le revers de la médaille. Il prennent le risque d'être reconnus et de devoir à un moment ou à un autre en supporter les conséquences.

Résumé de l'aventure

Introduction

D'une façon ou d'une autres les aventuriers sont contactés par un membre influent de la Confrérie Rautha. Un ordre secret dont l'objectif est de restaurer l'héritier légitime de la maison Ashir et de réhabiliter l'ordre des Faris Rautha.

Cette confrérie recherche des reliques, des gemmes, dissimulées dans la citadelle de Dersheik (ex Castel Ashir). Profitant de l'absence du nayib et de ses principaux seigneurs, les aventuriers doivent pénétrer dans la citadelle et s'emparer des objets.

Rencontre 1: La Cité de Dersheik - Description de la ville et de ses principales personnalités.

Rencontre 2: Le Relais de l'Olivier - Leur point de rendez-vous est un relais situé dans Dersheik, tenu par Drumman, un sympathisant de la confrérie. Auprès de Drumman, et dans la ville, ils pourront obtenir de nombreuses informations pour mener leur mission à bien.

Rencontres 3-4-5: Les activités des aventuriers et/ou de Drumman, ne sont pas passées inaperçues, et les aventuriers sont contraints de quitter précipitamment l'auberge, et rejoindre un nouvel abri plus précaire.

Rencontres 6-7-8: Ils doivent maintenant mener leur plan à exécution pour s'introduire dans les sous-sols de la citadelle. La garnison de la citadelle a été réduite au minimum, et en l'absence des principaux officiers, la discipline est un peu relâchée.

Rencontre 9: Dans les sous-sols de la citadelle, les aventuriers doivent traverser des salles de garnison désertes et rejoindre la petite prison qui contient

quelques prisonniers et leurs gardiens, mais attention au piège !

Rencontres 10-11: Au delà, de la prison, ils peuvent atteindre une vieille chapelle. Un passage secret mène à une lourde porte en « Cold Iron », un sceau brisé marqué du symbole de l'inquisition du Zashassar, en orne encore la surface. Cette porte mène à de grands secrets et la puissance des gardiens est en rapport avec l'importance des secrets.

Rencontre 12: Ils finissent par déboucher dans une salle irradiant une aura sanctifiée qui a servi à la fois de salle de torture, de salle au trésor, mais également de salle d'accès à la porte de la « Tour sans Porte ».

Les aventuriers retrouvent ce qu'ils cherchaient, bien que cela ne réponde pas à leurs attentes. Des explications leurs sont données par l'esprit du Renard, gardé prisonnier, par la magie de ce lieu, au delà de sa mort. Le Renard, leur donne également une aide pour s'enfuir.

Conclusion: Les personnages reçoivent leur juste récompense

Options

La trame de l'aventure est différente selon que l'un des personnage du groupe a joué *La Légende de Glendaloch* ou pas :

Option N° 1 : Si l'un des personnages a joué *La Légende de Glendaloch*, alors le groupe effectuera les rencontres : 1, 2, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12.

Option N° 2 : Les personnages n'ont pas joué *La Légende de Glendaloch*, alors le groupe effectuera les rencontres : 1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12.

Introduction

L'un des membres du groupe doit persuader les autres membres de l'accompagner dans une mission périlleuse.

L'objectif est qu'un seul des PJ soit contacté par un PNJ, et que ce PJ expose ensuite la mission aux autres joueurs.

Il est important de garder à l'esprit que la cause est honorable, mais qu'elle est secrète et qu'elle est tournée contre l'un des membres de la plus haute noblesse du Califat. Donc, si l'un des personnages se faisait capturer, l'organisation nierait avoir eu connaissance de ses agissements.

Les PJ sont sélectionnés dans l'ordre suivant :

- 1) *Le Dragon de la Maison Ashir*: Un personnage ayant joué *La Légende de Glendaloch* et ayant prêté serment de rétablir la maison Ashir ou un personnage ayant joué *La Proie pour l'ombre* et membre de la *Confrérie Rautha*. Si plusieurs personnages sont dans ce cas, contacter d'abord un Faris, puis un personnage LB / LN / NB / CB / NN / CN dans cet ordre.
- 2) *La Voie honorable*: Un chevalier — un faris ou un chevalier étranger ou un paladin — est contacté par un membre influent de son Ordre qui soutient la cause des Faris Rautha.
- 3) *L'Enquête de l'Inquisition*: Un prêtre d'Al'Akbar ou un magicien rattaché au Zashassar — ces organisations souhaitent profiter du couvert de la Confrérie Rautha afin de mener leur propre investigation.
- 4) *La Cour des Miracles*: voleur ou mercenaire — en mission pour la guilde des voleurs.
- 5) Faites preuve d'imagination ou bien sortez un jeu de tarot et faites une partie avec les joueurs présents à la table. A priori, tout joueur appartenant à une méta-organisation peut être sollicité par un membre influent qui est favorable à la cause de la Confrérie Rautha.

Le point de contact à Dersheik est dénommé Drumman. Il est le propriétaire de l'Olivier, une auberge située non loin de la citadelle.

Le Dragon de la Maison Ashir

Un membre du groupe a fini le module *La Légende de Glendaloch* et a accepté la *Quête de la Maison Ashir* ou a fini l'aventure *La Proie pour l'ombre* et est entré dans la *Confrérie Rautha*.

Si plusieurs personnages dans le groupe ont effectué cette quête, un seul personnage est contacté. L'ordre des préférences est le suivant LB / LN / NB / CB / NN / CN, si plusieurs personnages ont le même alignement, le plus charismatique est retenu.

Si le groupe contient un **Disciple draconien** (d'Or ou d'Argent), il est immédiatement contacté, même s'il n'a pas fait le module.

Ce mystérieux visiteur se fait reconnaître par l'aventurier en utilisant de la télépathie. Toute la « conversation » se déroule silencieusement. Un personnage ayant joué **EKB 5-03** *La Proie pour l'ombre* reconnaît le qadi Gebril Al Mofiss.

La mission est la suivante: réunir un groupe d'aventurier pour se rendre dans les sous-sols de

Castel-Ashir afin de s'emparer des gemmes frontales des Faris Rautha qui leur ont été arrachées lors de leur décès. Ces objets sont nécessaires au rétablissement de l'ordre des chevaliers Rautha et au rétablissement de la Maison Ashir.

Vous obtiendrez de plus amples informations auprès d'un ami qui réside à Dersheik, la ville dans laquelle se dresse Castel Ashir.

Le personnage est maintenant dans le rôle du sponsor, c'est à lui de négocier avec les autres et même de leur proposer une rémunération si c'est le seul moyen de les emmener en aventure.

Si le personnage rejette la demande ou s'il manifeste un manque évident de bonne volonté, il est sous l'effet de la malédiction du Dragon durant la présente aventure, ainsi que la prochaine, à savoir: *-1 penalty on attack rolls, saves, ability checks, and skill checks*. Il récupère la malédiction intitulée **Sans honneur** sur l'AR. Par ailleurs, il doit maintenant barrer la **Quête de la Maison Ashir** sur l'AR de la *Légende de Glendaloch*.

Cette malédiction ne peut être retirée que par un sort de *limited wish, miracle* ou *wish*.

Si le personnage ne réussit pas à convaincre les autres aventuriers, le Dragon se montre compréhensif mais déçu, et il informe « l'élu » qu'il va devoir faire intervenir d'autres personnes qui auraient du rester dans l'ombre.

Réseau d'Influence

Si le groupe ne contient aucun personnage ayant fini *La Légende de Glendaloch* ou bien si le joueur n'a pas réussi à convaincre les autres personnages, des PNJ appartenant aux organisations suivantes vont intervenir (dans l'ordre indiqué). A chaque fois, le contact ne se fera qu'avec un (et un seul) personnage le plus proche des idées de l'organisation. En général, la personne rencontrée ne représente pas l'organisation dans son ensemble, mais uniquement une faction. Dans tous les cas, la personne rencontrée bénéficie d'un certain prestige et d'une certaine influence au sein de l'organisation.

La Voie honorable

Si le groupe contient le membre d'une confrérie de Faris, le personnage de plus haut niveau (de plus haut charisme en cas d'égalité) est contacté par un membre de son ordre, qui lui demande de constituer un groupe pour accomplir la mission. Un chevalier (Loyal ou Bon) appartenant à un ordre de chevalerie d'un autre pays peut également être choisi.

- En fait, de nombreuses personnes en dehors de la confrérie Rautha soupçonnent Urik, d'avoir manœuvré avec plus ou moins de perfidie afin

d'éliminer son cousin et prendre le contrôle du Dezbat.

- Certains pensent même que Urik est secrètement allié aux Ataphades. Autant dire, qu'ils voient avec inquiétude ce même Urik prendre le commandement des troupes qui doivent lutter contre les Ataphades.
- Ils sont prêts à aider au rétablissement de l'héritier légitime de la maison Ashir.
- Les quelques Faris Rautha survivants sont sûrement devenus chevaliers dans un pays lointain.

Nous pensons que la reconstitution de l'ordre des Faris Rautha permettrait à l'héritier légitime des Ashir de reprendre sa place, et marquerait la fin du règne abusif de Urik.

ou

Nous sommes certains de l'existence d'une salle secrète sous Castel Ashir qui contiendrait certains secrets d'Urik, notamment les gemmes des Faris Rautha défunts. Il n'est pas possible de l'accuser ouvertement, mais si les preuves de sa forfaiture pouvaient être trouvées, le calife d'Ekbir l'écarterait du pouvoir.

L'Enquête de l'Inquisition

Si le groupe contient, un magicien du Zashassar ou bien un prêtre d'Al'Akbar ou d'Azor'alq, le plus puissant est approché par l'inquisition.

L'Inquisition du Zashassar ne cherche pas directement à soutenir la maison Ashir, qu'elle soit ancienne ou récente. En revanche, son représentant en Dezbat a mystérieusement disparu, il y a une douzaine d'année, suite à un rapport alarmiste sur les éventuelles activités occultes d'Urik, et plus particulièrement sur une salle secrète situé dans les sous-sols de la forteresse de Dersheik (lieu de culte diabolique / salle d'expérimentation magique).

Son remplaçant a été assigné à une autre ville, afin de s'assurer de l'absence d'influence Ataphade, et n'a pas le temps de mener une enquête à Dersheik, où Urik ne réside d'ailleurs plus.

« C'est une mission sensible à mener pour la grandeur d'Al'Akbar : Nous suspectons le seigneur Urik d'avoir mené des expériences occultes dans une salle secrète située dans les sous-sols de la forteresse de Dersheik, mais nous ne disposons d'aucune preuve et nous ne pouvons pas prendre le risque d'ouvrir une enquête et de nous ridiculiser en ne trouvant rien. Nous ne pouvons pas agir directement, mais un groupe hostile

à Urik dénommé la Confrérie Rautha, souhaite constituer un groupe pour s'infiltrer dans les sous-sols du château et retrouver un ensemble de gemmes qui constituaient la marque distinctive d'un ordre de chevalerie maintenant disparu : Les Faris Rautha. Nous pouvons profiter de cette couverture pour mener notre propre enquête.

Si vous retrouvez les gemmes remettez-les à la Confrérie Rautha, ce sera la preuve que nous ne sommes pas intervenus dans cette opération »

Le Dezbat est un État dans l'État, et Urik est particulièrement influent au sein du conseil des nobles. De même le Kadir (haut prêtre d'Al'Akbar) du Dezbat soutient le Nayib. L'inquisition ne peut pas agir sans preuves solides, et cette mission est une occasion de regarder de plus près la forteresse de Dersheik sans porter la responsabilité d'un échec.

La Cour des Miracles

Finally, le groupe est approché par un intermédiaire qui se prétend le représentant d'une organisation influente qui souhaite s'emparer d'un objet contre une récompense de APL x 150 po par personne. Il s'agit de retrouver les gemmes frontales des anciens faris rautha.

Rencontre I: La Cité de Dersheik

Le voyage jusqu'à Dersheik se déroule sans difficultés notables.

Dersheik

🏰Dersheik (Large Town): Conventional; AL: LN; Population 3,000; Isolated (human 98%, half orcs 2%); 5,000 po limit.

Dersheik est une petite cité provinciale. Elle a connu des époques de plus grande gloire, mais elle est maintenant endormie. La population qui dépassait les 7,000 habitants il y a quelques décennies n'en contient plus que 3,000 habitants, sauf lors des grandes cérémonies.

De nombreux bâtiments sont inoccupés, bien que toujours entretenus, et le nombre d'auberges est bien supérieur à ce qui est nécessaire pour une ville de cette taille.

Les voyageurs, les pèlerins et les nobles de passage sont fréquents ici, et la population locale ne leur portera pas plus d'attention que nécessaire.

La ville se développe de façon concentrique autour de Castel Ashir

- La première couronne contient des hostelleries, auberges et tavernes en tous genres, ainsi que les maisons communes de plusieurs chapitres appartenant aux ordres religieux et aux guildes.
- La deuxième couronne contient la population « résidente » de la ville : artisans, commerçants.
- La troisième couronne, de loin la plus large en superficie, contient les demeures et manoirs des seigneurs de la province — ces demeures n'abritent actuellement que quelques domestiques chargés de l'entretien courant, des casernes et des baraquements.

Les autorités locales

Civils et militaires

En l'absence du Nayib, le château et la ville sont officiellement sous l'autorité du connétable Sharim, bien que Keyn, lorsqu'il est présent, n'hésite pas outrepasser ses droits et à assurer le commandement du château et des troupes qu'il contient, qu'il s'agisse de ses propres hommes ou des gardes.

Il existe en fait une nette rivalité entre ces deux hommes, dont l'origine remonte aux circonstances qui ont entouré la chute du château (et qui ne seront pas décrites dans cette aventure)

☛ **Sharim** (humain, LN, Sor 13) n'est pas amené à intervenir dans cette partie de l'aventure, mais il commande à la garde du château (environ 15 hommes) et à la garnison permanente d'environ 100 hommes située à l'extérieur de la ville.

Si les aventuriers parviennent à le rencontrer, il sera extrêmement difficile (Sense Motive +20), voire impossible de le manipuler sans éveiller sa suspicion.

Si les aventuriers revendiquent du sang noble de haute naissance pour se faire admettre dans le château, ils seront redirigés et accueillis par Sharim.

☛ **Keyn** est le demi-frère et la « main de fer » du maître du Dezbab, le nayib Urik Ashir. Il est le commandeur des Cavaliers-Tonnerre.

Les aventuriers ne doivent en aucun cas essayer de le rencontrer.

Religieux

☛ **Messina** (humaine, LN, Clr7) - Le clergé local d'Al'Akbar est dirigé par la jeune Messina qui s'avère également être l'une des nièces du nayib Urik.

Si les aventuriers parviennent à la rencontrer, il sera difficile (Sense Motive +12) de la manipuler sans éveiller sa suspicion. De plus, elle contactera Sharim dès le départ des aventuriers.

Messina est respectueuse d'Urik et de l'héritage familial. Elle fera son maximum pour défendre l'honneur de la famille.

Elle n'a aucune connaissance d'une quelconque enquête du Zashassar, ni d'une salle secrète sous le château. Toute accusation de pratique de rites interdits lui semble complètement absurde car l'aura d'Elphim sanctifie le château et une grande partie de la ville. S'il est bien un lieu en Dezbab où le mal n'a pas sa place c'est à Dersheik.

Rencontre 2 : Le Relais de l'Olivier

C'est le lieu que les aventuriers doivent rejoindre. L'auberge est tenue depuis deux ans par Drumman, un membre de la Confrérie. En dehors des aventuriers, elle n'accueille actuellement aucun client.

Après de Drumman, et dans la ville, ils pourront obtenir de nombreuses informations pour mener leur mission à bien.

Le Relais

Le relais se situe sur le côté Ouest du château, il n'a pas de vue directe sur celui-ci, sauf en montant sur le toit.

Le rez-de-chaussée est constitué par des écuries, un abri à carriole, la cuisine, une salle commune, deux salons pouvant être ouverts sur la salle commune, des chambres pour le personnel.

Le premier étage, est constitué de 8 chambres, allant de la chambre individuelle luxueuse au dortoir.

Le dernier étage est en fait un niveau surélevé, construit en retrait sur le toit, qui est occupé par l'aubergiste et sa famille. Drumman n'ayant pas de famille, il préfère occuper une chambre au rez-de-chaussée.

☛ **Drumman** (humain, NB, Ftr1/Rog1) est un homme dans la trentaine – Il est un membre influent de la confrérie Rautha, étant lui-même de la famille d'Uyok, le Chevalier à l'Ecureuil.

- Drumman n'a pas d'information sur les chevaliers qui sont encore en fuite, sauf que Uyok est encore vivant.

- Uyok porte l'ambre, la pierre de contact, celle qui permet de retrouver tous les autres faris rautha.
- Drumman, par prudence, ne veut pas parler de lui.

Les informations

[Chronologie: J+0 / Jour de l'arrivée]

Drumman a regroupé un grand nombre d'informations préalablement à l'arrivée des aventuriers. Ces informations devraient leur permettre d'établir leur stratégie. Néanmoins si les aventuriers posent des questions un peu plus spécifiques, Drumman pourra essayer de se renseigner le lendemain et leur apporter des informations complémentaires.

Informations initiales

- Informations présentées dans le **Contexte de l'aventure** sous les rubriques **La Chute de la Maison Ashir** et **La Légende de la Tour d'Elphim**.
- Ils doivent s'introduire dans les sous-sols de la citadelle.
- La garnison de la citadelle est réduite au minimum (15 gardes sur place).
- La discipline est assez relâchée. En effet, lorsque le château est vide, il n'y a pas grand chose à garder.
- Dans les sous-sols de la citadelle, les aventuriers doivent traverser des salles de garnison désertes et rejoindre la petite prison qui contient quelques prisonniers et leurs gardiens (un ou deux).
- Les prisonniers sont un barde irrévérencieux envers Urik, un jeune noble qui a récemment provoqué plusieurs rixes en ville et un marchand qui aurait commis des fraudes.
- Au delà, de la prison, ils peuvent atteindre une vieille chapelle qui contient un passage vers une zone secrète.

Mais problème car actuellement :

- Le château est également occupé par le seigneur Keyn et sa garde personnelle de 20 cavaliers-tonnerre.
- Ils occupent les salles de garnison.

Keyn va partir :

- Depuis, plusieurs jours, Keyn a rappelé ses principaux chevaliers, et il a donné des ordres pour que les chevaux soient frais et dispos.

- Drumman ne connaît pas la nature précise du déplacement de Keyn, mais des rumeurs parlent de Tusmit.
- On ne pourra pas intervenir avant au moins une demi-journée après son départ (En effet, si les choses tournent mal, il faudra au moins une demi-journée pour le prévenir et autant pour revenir, soit une marge de sécurité d'une journée).

Recherches personnelles

Les joueurs peuvent également essayer de glaner eux-mêmes des informations.

Ils ne trouveront pas de renseignements supplémentaires à ceux qui pourraient leur être procurés par Drumman, mais ils peuvent en profiter pour interagir avec des PNJ qui peuvent les aider à pénétrer dans le château en essayant de les corrompre ou de les charmer.

- Gardes ;
- Soldats ;
- Autorités Civiles (Sharim) ;
- Autorités Religieuses (Messina) ;
- Artisans ;
- etc.

La discrétion, à l'appréciation du MJ, demeure un facteur important, qui aura des conséquences à la fin du module.

Informations complémentaires

[Chronologie: J+1]

Si les joueurs ont posés à Drumman des questions auxquelles il n'a pas répondu le premier jour, il fera des recherches complémentaires et donnera en J+1 des réponses aux aventuriers.

Le MJ peut glaner des informations dans tout le module pour les diffuser aux joueurs.

Il ne peut pas donner d'informations sur les salles au-delà de la chapelle.

Dans tous les cas, les joueurs doivent pouvoir progresser dans l'aventure et la méthode pour entrer dans le château n'a pas une grande importance.

Le départ de Keyn

[Chronologie: J+1 en début de soirée]

- Un messenger est arrivée durant l'après-midi avec un message pour le seigneur Keyn.
- Il a donné l'ordre aux garçons d'écurie de préparer les chevaux pour leur départ immédiat.

- Les aventuriers peuvent entendre à la tombée de la nuit le bruit de nombreux cavaliers lourds qui quittent le château.

Rencontre 3: La capture de Drumman

[Chronologie: Nuit de J+1 à J+2]

Attention: Les rencontres 3 et 4 sont exclusives l'une de l'autre (ne faire jouer que l'une **ou** l'autre, pas les deux) — la rencontre 3 ne concerne que les aventuriers qui n'ont pas joué *La Légende de Glendaloch*.

Cette partie se déroule en fin de nuit.

Des gardes viennent arrêter Drumman, puis ils doivent l'emmener pour l'incarcérer à la prison du château.

Au nom de la maison Ashir (APLs 2- 8)

Avant son départ, Keyn a ordonné l'arrestation de Drumman. Les gardes locaux ne savent pas quelles sont les raisons de l'arrestation, mais cette requête bien qu'inhabituelle n'est pas exceptionnelle.

Durant les dernières heures de la nuit, vous entendez au rez-de-chaussée, un bruit de porte qui s'ouvre violemment, puis des pas rapides d'hommes en armure.

Un instant après... des voix

- *Quoi, qu'est ce qui se passe ?*
- *Au nom de la maison Ashir, vous êtes en état d'arrestation, veuillez nous suivre sans résistance !*

Rencontre : Une simple patrouille a été envoyée pour interpeller Drumman.

- Il est environ 4H du matin.
- Le temps est nuageux, le soleil ne se lèvera que vers 6H15.

APLs 2-8

♣ **Serrurier** (Humain, Rog1/Exp3) qui a ouvert la porte d'entrée et qui repart dès que ce travail est fini.

APL 2 (EL 2)

♣ **Sous-officier:** Humain Ftr1; hp 15 ; cf. Annexe 1.

♣ **Gardes (2):** Humains War1; hp 11 chacun; cf. Annexe 1.

APL 4 (EL 3)

♣ **Sous-officier:** Humain Ftr2; hp 22 ; cf. Annexe 1.

♣ **Gardes (2):** Humains War1 ; hp 11 chacun; cf. Annexe 1.

APL 6 (EL 7)

♣ **Officier:** Humain Ftr6 ; hp 64 ; cf. Annexe 1.

♣ **Vétérans (3):** Humains Ftr2; hp 25 chacun ; cf. Annexe 1

Tactique : Pour l'arrestation d'un simple aubergiste, ils n'ont pas pris de grandes précautions, et ils ne s'attendent pas à une résistance particulière.

Il y a plusieurs façons de gérer la rencontre

- **Combattre :** soit par les armes, soit par magie, les aventuriers peuvent défaire les gardes. Si le combat tourne manifestement en leur défaveur, ils vont essayer de négocier une reddition.

=> Les gardes sont tués: C'est un acte à la limite de l'inadmissible pour des personnages bon - les corps doivent être cachés. Les recherches des gardes et de Drumman commenceront à partir de midi.

Note pour le MJ : Laissez l'opportunité aux PJ de soigner ou stabiliser les gardes afin d'éviter une situation moralement difficile pour la plupart des PJ.

- **Neutraliser :** cf. 1, mais l'idée consiste à ne pas tuer les gardes.

=> Les gardes sont inconscients et/ou emprisonnés. Drumman propose de les enfermer dans une salle de la cave. Les recherches des gardes et de Drumman commenceront à partir de midi — le signalement des PJ circulera à partir de 15H.

- **Intimider :** Les gardes vont s'enfuir et chercher des renforts, ce qui laisse du temps à Drumman et aux aventuriers pour s'enfuir ou chercher un nouvel abri.

=> Si un garde rejoint la garnison et donne l'alerte, des recherches commenceront immédiatement.

- **Négociateur :** les aventuriers peuvent soit bluffer, soit faire de la diplomatie et convaincre les gardes [DC 15 + APL] que Drumman est leur prisonnier.

=> Les gardes reviennent faire leur rapport à la garnison. Sharim n'en prend connaissance que le soir. Si Drumman n'a pas été amené à la prison, des recherches commenceront dans la journée -idem pour le signalement des PJ.

- **Ne rien faire :** Drumman est emmené sans résistance, pour être incarcéré dans la prison du château

Développement : Les personnages peuvent utiliser l'idée de l'arrestation pour entrer dans le château. Les plus audacieux demanderont même aux gardes de les accompagner.

Trésor : Le matériel des gardes est marqué et ne peut pas être revendu.

C'est qui Drumman ? (APLs 8 et 10)

Les Ataphades sont également intéressés par la Confrérie Rautha - Ils ont identifié Drumman et ont envoyé quelqu'un pour le capturer mort ou vif.

Rencontre : Des ogres mages ont été envoyés pour éliminer Drumman.

- Il est environ 4H du matin.
- Le temps est nuageux, le soleil ne se lèvera que vers 6H15.

APL 8 (EL 9)

🔱 **Ogre Mage:** hp 37; cf. *Monster Manual* p. 200.

APL 10 (EL 13)

🔱 **Ogres Mages (4):** hp 37 chacun; cf. *Monster Manual* p. 200.

Tactique : Les ogres n'ont pas une description précise de Drumman, mais ils ont conçu une stratégie : S'ils ne l'identifient pas facilement, ils éliminent tout le monde dans l'auberge et ramènent leurs têtes.

Ne pas oublier que de nuit, les personnages ne portent pas leurs armures et que les revêtir prend un certain temps.

L'EL de la rencontre a été augmenté de 1 pour tenir compte des circonstances.

Les ogres commenceront leur astucieuse manœuvre par le toit de l'auberge.

Tant qu'ils ne rencontrent personne, ils se déplacent invisibles et en forme gazeuse, pour fouiller les pièces.

- S'ils arrivent dans une pièce ou un aventurier dort seul (pas prudent), l'un d'eux lui filera une baffé (Unarmed 10 hp - Automatique - c'est quand même moins grave qu'un coup de grâce) et lui demandera : « C'est toi Drumman ? »
- S'ils arrivent dans une pièce avec plusieurs personnages, alors l'un d'eux ouvre les hostilités avec *Cone of Cold*, puis ils attaquent en disant « C'est qui Drumman ? »

Si quelqu'un dit « c'est moi », ils attaqueront en priorité cette personne. Si le combat dégénère en sa défaveur, ils

essaieront de devenir invisibles et de s'enfuir en vol par une fenêtre.

La tête d'un personnage est emportée : Dans le cas très improbable où, un personnage dirait « moi » à la question de l'ogre, puis serait tué et sa tête emportée, sa mort serait définitive à moins qu'il ne puisse envoyer *Resurrection* (Clr7)

Rencontre 4: Chasseurs de Primes

[Chronologie: Nuit de J+1 à J+2]

Attention : Les rencontres 3 et 4 sont exclusives l'une de l'autre (ne faire jouer que l'une ou l'autre, pas les deux)

Cette rencontre présuppose que l'un des aventuriers est recherché en Dezbat et qu'il a été reconnu. Si le groupe est APL 2 ou si les aventuriers ont été particulièrement discrets dans ce cas faites jouer la rencontre 3.

Rendez vous sans résistance !

Le MJ doit déterminer quel personnage (un seul) a été reconnu par les chasseurs - Il sera la cible prioritaire de l'attaque. Il doit prendre le temps de réfléchir à l'attaque et de la planifier.

Rencontre : Un groupe de chasseurs de prime qui a reconnu l'un des personnages « Recherché en Dezbat » et qui vient procéder à sa capture.

APL 4 (EL 6)

🔱 **Sanari:** Humain Rgr4; hp 35; cf. annexe 1.

🔱 **Dargarimm :** Nain (collines) Ftr2; hp 22; cf. annexe 1.

🔱 **Alzar:** Humain Rog3; hp 17; cf. annexe 1.

APL 6 (EL 8)

🔱 **Sanari:** Humain Rgr6; hp 51 cf. annexe 1.

🔱 **Dargarimm:** Nain (Collines) Ftr4; hp 50 ; cf. annexe 1.

🔱 **Alzar:** Humain Rog3; hp 17; cf. annexe 1.

🔱 **Zaral:** Humain Rog3; hp 17; cf. annexe 1.

APL 8 (EL 10)

🔱 **Sanari:** Humain Rgr8; hp 67; cf. annexe 1.

🔱 **Dargarimm:** Nain (Collines) Ftr6; hp 71; cf. annexe 1.

🔱 **Alzar:** Humain Rog5; hp 27; cf. annexe 1.

🔱 **Zaral:** Humain Rog5; hp 27; cf. annexe 1.

Le groupe est également constitué d'une magicienne de bas niveau qui n'intervient pas dans la rencontre.

Tactique : Les chasseurs doivent être joués intelligemment et utiliser au maximum les capacités à leur disposition.

Si par hasard le personnage « cible » se trouve en dehors de l'auberge après minuit, et qu'il puisse être localisable par le groupe des chasseurs de primes, il se fera attaquer là où il se trouve.

- **Combat :**

- La magicienne utilisera son familier (rat) pour déterminer le plus précisément possible où se trouve la cible et évaluer le niveau de la résistance.
- Le guerrier nain fonce directement par le chemin le plus court vers la chambre de la cible. Il est couvert par le Ranger (Arc et/ou épée)
- Les voleurs sont dissimulés et prêts à agir.
- Ils ne cherchent pas à tuer leurs adversaires et ils privilégieront les flèches incapacitantes, la matraque et la glue collante.

=> S'ils sont vaincus et laissés en vie les chasseurs de prime, se rangent du côté des aventuriers et s'engagent à oublier cette rencontre.

- **Négociateur :** Les aventuriers peuvent soit bluffer, soit user de diplomatie et convaincre les chasseurs que

- la « cible » est leur prisonnier (jet de bluff [DC 18 + APL])
- ils agissent pour le compte de la Confrérie Rautha - Ce n'est pas prudent mais par chance le chasseur n'aime pas particulièrement le régime actuel (jet de Bluff ou Diplomacy [DC 15 + APL])
- Ils sont victimes d'une erreur judiciaire (Jet de Bluff ou Diplomacy [DC 20 + APL]) : En cas d'échec, le chasseur ne manque pas alors de préciser que seul le jugement permettra de le déterminer.
- User d'influence : Le chasseur demandera que le personnage se rende et qu'il utilise son influence pour obtenir sa réhabilitation.

=> Ils repartent sans poser plus de problèmes

- **Ne rien faire :** Le personnage est emmené sans résistance pour être incarcéré dans la prison du château.

Développement : Les personnages peuvent utiliser l'idée de l'arrestation pour entrer dans le château.

Un personnage est capturé : Si le groupe est séparé durant la nuit, il est possible que le PJ se fasse capturer.

Dans ce cas, considérer qu'il est inconscient à partir de la fin de la rencontre. Il sera ensuite amené directement à la prison du château.

Le reste du groupe pourra le retrouver dans la prison du château (Stabilisé à -1 PdV) et son équipement dans le coffre du gardien.

Trésor : Tout le matériel consommable (Parchemin, baguette, potions, flèches spéciales) est considéré complètement utilisé à la fin de la rencontre.

Les chasseurs de primes doivent normalement ressortir vivants de cette rencontre avec tout leur matériel.

C'est qui X ? (APL 10)

Les Ataphades sont également intéressés par la Confrérie Rautha – Ils ont identifié l'un des membres du groupe (ou par défaut Drumman) et ont envoyé quelqu'un pour le capturer mort ou vif.

Rencontre : Trois ogre mages ont été envoyés pour éliminer un personnage (ou Drumman).

- Il est environ 4H du matin.
- Le temps est nuageux, le soleil ne se lèvera que vers 6H15.

APL 10 (EL12)

☛ **Ogre Mage (3) :** hp 37 chacun; cf. *Monster Manual* p. 200.

Tactique : Les ogres n'ont pas une description précise du personnage (ou de Drumman), mais ils ont conçu une stratégie : S'ils ne l'identifient pas facilement, ils éliminent tout le monde dans l'auberge et ramènent leurs têtes.

Ne pas oublier que de nuit, les personnages ne portent pas leurs armures, et que les revêtir prend un certain temps.

L'EL de la rencontre a été augmenté de 1 pour tenir compte des circonstances.

Ils commenceront leur astucieuse manœuvre par le toit de l'auberge.

Tant qu'ils ne rencontrent personne, ils se déplacent invisible et en forme gazeuse, pour fouiller les pièces.

- S'ils arrivent dans une pièce où un aventurier dort seul (pas prudent), l'un des deux lui flanquera un coup de poing (Unarmed 10 hp - Automatique - c'est quand même moins grave qu'un coup de grace) et lui demandera : « C'est toi X ou Drumman ? »
- S'ils arrivent dans une pièce avec plusieurs personnages, alors l'un des deux ouvre les hostilités

avec *Cone of Cold*, puis attaque en disant « C'est qui X ou Drumman ? »

L'autre ne dévoile pas sa présence tant que ce n'est pas nécessaire.

Si quelqu'un dit « c'est moi », ils attaqueront en priorité cette personne. Si le combat dégénère en leur défaveur, ils essaieront de devenir invisible et s'enfuir en vol par une fenêtre.

La tête d'un personnage est emportée : Dans le cas très improbable où, un personnage serait tué et sa tête emportée, sa mort serait définitive à moins qu'il ne puisse envoyer *Resurrection* (Clr7)

Rencontre 5: Déménagement

[Chronologie: J+2 avant l'aube]

À la suite de la rencontre précédente, Drumman juge qu'il est trop risqué, pour lui et les aventuriers, de rester dans l'auberge et leur propose une nouvelle cache temporaire.

« Nous ne pouvons plus rester ici. Je vais immédiatement quitter la ville, mais vous devez aussi partir de l'auberge. Venez avec moi, je vais vous mener dans une demeure actuellement inhabitée où vous pourrez vous cacher si vous le souhaitez. »

Sous le couvert des dernières heures de la nuit, Drumman emmène les aventuriers dans un vieux bâtiment destiné à héberger les serviteurs des nobles en visite au château.

Avant de quitter le groupe il leur donne un dernier conseil

« D'ici quelques heures, nos actions de cette nuit vont être connues. Je vous conseille de passer à l'action maintenant ou dans la matinée au plus tard. Attendre plus longtemps risquerait de compromettre toute l'opération, sans parler de mettre vos vies en péril. Vous n'avez aucune chance face à Keyn et les Chevaliers-Tonnerre. »

Rencontre 6: Le Passage Secret

Attention: Les rencontres 6 et 7 sont exclusives l'une de l'autre (ne faire jouer que l'une ou l'autre, pas les deux) — Cette rencontre ne concerne que les personnages qui ont déjà joué la *Légende de Glendaloch*.

Forts de votre expérience passée, vous vous êtes éloignés de la ville pour retrouver la sortie du passage qui vous avait permis de fuir le château il y a plusieurs mois. Dans vos souvenirs ce passage débouchait dans un amas de rochers et de buissons à un ou deux kilomètres au nord de la ville, à la lisière de la Lande de Glendaloch. Vous ne pouvez pas être plus précis car aujourd'hui comme la dernière fois une épaisse brume masque la plupart des repères.

Dans tous les cas, les aventuriers réussissent à retrouver l'entrée dissimulée du passage qui mène à l'intérieur du château.

Dans la Lande

L'entrée du passage secret est dissimulée derrière des buissons et elle est maintenant fermée par une grille métallique de manufacture récente.

Grille métallique: métal, dureté 15; pv 30; tordre DC 25, crocheter DC 20 + APL.

À cet endroit, les sorts de détection fonctionnent normalement.

Vous êtes alarmés par plusieurs lumières qui se rapprochent de vous. Vous pensez immédiatement à des gardes mais la vitesse à laquelle se déplacent les lumières et l'absence de bruit semblent surnaturels.

Créature: plusieurs formes lumineuses émergent de la brume.

APL 8 (EL 9)

Will o' Wisp (3): hp 40; cf. *Monster Manual* p. 255.

APL 10 (EL 11)

Will o' Wisp (6): hp 40; cf. *Monster Manual* p. 255.

Tactique: Les will o'wisps essaieront dans un premier temps d'attaquer toutes les créatures présentes, puis dans un deuxième temps concentreront leurs attaques sur les personnages qui ne semblent pas immunisés à l'électricité.

Dans le Passage

Créature : Alors qu'ils cheminent dans le couloir, une sombre créature dissimulée dans l'ombre (Jet de Spot [DC 22]) les attaque.

APL 4 (EL 5)

☛ **Shadows/Ombres (2)**: hp 19 chacune; cf. *Monster Manual* p. 221.

APL 6 (EL 7)

☛ **Spectre**: hp 45; cf. *Monster Manual* p. 232.

La Trappe au Plafond

La trappe est bien là en haut d'un escalier de pierre, mais pas moyen de l'ouvrir.

☛ **Trappe au plafond**: bois, dureté 5; pv 10; Soulever: DC 25

Un examen minutieux (Search [DC 15]) permet de conclure que des objets lourds sont posés dessus.

De plus, (Listen [DC 15]) permet d'identifier une voix qui fredonne une chanson populaire du moment.

Pour soulever la trappe, on peut cumuler les bonus de force de deux personnages pour réussir un jet de force [DC 25].

La Cave

Lorsque la trappe se soulève, les barriques posées dessus s'écroulent et assomment l'homme qui venait juste de s'assoupir à coté de celle-ci.

Dal'hassam : male Human (Bakluni) Ftr 1; hp 7 (ivre et assommé).

C'est l'assistant du geôlier qui a décidé de se « reposer » dans la cave. Il porte sur lui la clé de la porte de la prison.

Note : Si les aventuriers n'arrivent pas du tunnel secret alors, Dal'hassam n'est pas présent dans cette cave.

Trésor : (Seulement si les aventuriers sont arrivés par le tunnel) - La clé de la prison est de qualité supérieure (Elle est même légèrement magique mais l'aura de non détection ambiante ne permet pas de l'identifier) — elle permet de *désactiver* la protection de la *porte piégée* de la **Rencontre 9 : La Prison**. Elle constitue le *passé du piège* (bypass).

Les aventuriers sont maintenant dans le sous-sol du château et peuvent passer à la **Rencontre 9 : La Prison**.

Rencontre 7: Le Château

Les aventuriers doivent maintenant pénétrer dans le château. Cela représente manifestement une plus grande difficulté pour des groupes de bas niveau que pour ceux de haut niveau.

Comme indiqué précédemment, le niveau de sécurité est quasi inexistant. La garde de la porte est remplacée toutes les 6 heures par une patrouille en provenance de la caserne.

La Garde de la Grande Porte

APL 2 (EL 3)

☛ **Gardes (3)**: Humain Ftr1; hp 11 chacun; cf. Annexe 1.

APL 4-10 (EL 4)

☛ **Sous-officier**: Humain Ftr2; hp 22; cf. Annexe 1.

☛ **Gardes (2)**: Humain Ftr1; hp 11 chacun; cf. Annexe 1.

Tactique : L'objectif de la rencontre est de rentrer dans le château sans heurts, néanmoins même si les gardes sont décontractés ils accomplissent quand même leur travail avec un minimum de conscience.

Pour les APL 6, 8 et 10, ces gardes ne représentent pas une réelle menace et donc cette rencontre ne rapporte aucun xp.

- **Combat** : C'est encore la solution à éviter et si le groupe utilise la violence contre les gardes, cela aura des conséquences dans la rencontre 11.

- **Magie** : Ne pas oublier le *dimensional anchor* qui protège le château (cf. **La Tour d'Elphim** dans le **Contexte de l'aventure**),

- **Contourner** : Les aventuriers peuvent passer par dessus les murailles ou passer invisible ou...autre chose.

- **Bluff ou Diplomacy** : Actuellement, personne ne réside dans le château, donc toute personne voulant entrer sera redirigée vers la demeure du Connétable.

- **Les mauvaises idées pour entrer** :

- Essayer de corrompre les gardes.

- Si les aventuriers insistent lourdement pour entrer, tout en étant plausibles [DC 20], un garde ira lui-même prévenir le connétable

- Si la performance des aventuriers est excellente [DC 25], les gardes laisseront entrer les aventuriers, mais

l'un d'eux ira prévenir le connétable, tandis qu'un autre les accompagnera.

- **Les bonnes idées pour entrer :**

- Prétendre conduire des prisonniers en cellule.
- Se faire passer pour des pèlerins et réclamer le droit de se recueillir au pied de la tour en vertu du serment d'Elphim.
- Identifier en ville le seul fournisseur du château (nourriture) et le corrompre ou prendre sa place (manifestement les aventuriers devront soit être cachés, soit ne pas porter d'armure).

Les aventuriers sont maintenant dans l'enceinte du château. Ils peuvent passer à la **Rencontre 8 : Le Jardin d'Elphim** (facultative) puis à la **Rencontre 9: La Prison**.

Rencontre 8: Le Jardin d'Elphim

L'accès à la prison se trouve à l'est du château, à proximité des écuries, du quartier des gardes (récemment occupé par les Cavaliers Tonnerre) et du jardin d'Elphim.

Cette partie du château n'est pas visible par les gardes de la grande porte.

Connaissance (local [VTF]) DC 15: Le Jardin d'Elphim, situé au pied de la Tour éponyme, est un lieu saint d'une certaine notoriété, notamment en ce qui concerne les guérisons.

Connaissance (local [VTF] ou Histoire ou Noblesse et Royauté) ou Connaissance bardique DC 15: Autrefois il était également réputé pour la beauté de ses rosiers blancs, mais au soir de l'attaque du château, l'histoire rapporte que dame Roxane, épouse du Nayib, y fut tuée alors qu'elle priait pour la survie des siens. Son sang éclaboussa les rosiers qui depuis lors ont pris une teinte écarlate.

Ce jardin est remarquable pour la beauté de ses rosiers rouges.

Il ne s'agit pas de roses impériales.

Durant l'aventure, si un prêtre d'Al'Akbar ou un prêtre qui possède le domaine « *Healing* » prie en ce lieu pour mémoriser des sorts de soins, les sorts appris sont plus puissants :

Tirer 1d20 + bonus sagesse et charisme

1-5: Néant

6-10: Caster level +1

11-15: Caster level +2

16-20: Tous les soins sont Empowered

20+: Tous les soins sont Maximized

Rencontre 9: La Prison

Si les personnages ont joué la **Rencontre 6 : Le Passage secret**, ils se retrouvent directement dans la cave de la prison, c'est-à-dire dans la zone 1 du **plan du sous-sol du château** donné en **Annexe 6**. Les personnages ayant joué *La Légende de Glendaloch* reconnaissent les lieux et savent dans quelle direction il faut tourner (vers la zone 4 du plan).

Si les personnages ont joué la **Rencontre 7 : Le Château**, ils entrent par la porte de la prison et arrivent par le couloir qui aboutit à la porte piégée marquée 3 sur le plan en **Annexe 6**.

La Porte

Ce couloir mène à une porte renforcée avec un petit portillon grillagé au milieu qui permet à ceux qui sont à l'intérieur de voir ce qui se passe dehors.

Comme partout ailleurs dans le château, le *Dimensional Anchor* et le *non detection* limitent les options des joueurs.

La première épreuve consiste à franchir la porte

• **Porte (Strong wooden):** hardness 5; hp 20; Break DC 25; Unlock DC 14 + APL

En frappant, à la porte le garde ouvrira le portillon pour voir ce qui se passe. Il n'est pas possible d'utiliser une arme de type tranchante ou contondante à travers le portillon.

Piège : La porte est magiquement protégée et le fait d'essayer de l'ouvrir sans utiliser les clés enchantées ou de la briser déclenche le piège. Notez que les personnages ayant joué la **Rencontre 6: Le Passage secret** possèdent peut-être la clé trouvée sur Dal'hassam qui permet de passer la porte (zone 3 du plan en **Annexe 6**) sans déclencher le piège. Cette clé est en fait le passe (bypass) du piège. Ceux qui ont joué la **Rencontre 7: Le Château** ne peuvent pas posséder ce passe.

APL 2 (EL 2)

• **Stridulation:** CR 2; magic device; touch trigger (touching the lock, bashing the door); automatic reset;

bypass (magical key); special effect; magic (sonic, 1th level caster, 1d6; DC 14 Fortitude save for half-damage); multiple targets (all targets within 60 ft.); Search DC 26; Disable Device DC 26.

APL 4 (EL 4)

☞ **Stridulation**: CR 4; magic device; touch trigger (touching the lock, bashing the door); automatic reset; bypass (magical key); special effect; supernatural (sonic, 5th level caster, 5d6; DC 16 Fortitude save for half-damage); multiple targets (area 60 ft.); Search DC 28; Disable Device DC 28.

APL 6 (EL 8)

☞ **Stridulation**: CR 8; magic device; touch trigger (touching the lock, bashing the door); automatic reset; bypass (magical key); special effect; magic (sonic, 13th level caster, 13d6; DC 20 Fortitude save for half-damage); multiple targets (area 60 ft.); Search DC 32; Disable Device DC 32.

APL 8 et 10 (EL 10)

☞ **Stridulation**: CR 10; magic device; touch trigger (touching the lock, bashing the door); automatic reset; bypass (magical key); special effect; magic (sonic, 17th level caster, 17d6; DC 22 Fortitude save for half-damage); multiple targets (area 60 ft.); Search DC 34; Disable Device DC 34.

- **Défoncer la porte**: C'est peu discret mais rien n'empêche de le faire (le choc déclenche le piège).
- **Crocheter la porte**: Attention au piège — si la tentative est faite dans la zone d'effet d'un silence, les gardes ne remarqueront pas la tentative.

NB: Le fait de faire un crochetage dans un silence en augmente la difficulté [DC+2]

- **Bluff**: Les stratégies gagnantes tournent autour des thèmes suivants:
 - Apporter la nourriture aux gardes / prisonniers: Il faut au préalable avoir rencontré la personne en charge de l'approvisionnement en nourriture.
 - Amener un prisonnier: Le garde se souviendra du PJ s'il est vraiment recherché,
 - Emmener un prisonnier: Seulement si un garde en uniforme, ou un chevalier tonnerre ou une personne connue est présente avec le groupe.

En dehors des circonstances mentionnées ci-dessous qui garantissent un succès automatique, la difficulté est de [DC 20 + APL] +/- 5 en fonction de la qualité ou de l'absence de rôle play.

- **Magie**: Il est possible d'envoyer un sort sur le garde de l'autre côté du portillon lorsque celui-ci s'ouvre (Improved Cover). En revanche, la visibilité étant limitée tout sort envoyé dans la pièce derrière a 50% d'échouer (Total Concealment).

A l'intérieur

Les Prisonniers: Cette prison contient trois prisonniers:

- Un barde emprisonné pour agitation — il n'est pas membre de la confrérie Rautha, mais il prétend avoir rencontré Uyok le chevalier à l'Ecureuil à Ket il y a un an (même s'il est de bonne foi, c'est faux, il a confondu avec quelqu'un d'autre).
- Le fils d'un seigneur local qui a été emprisonné afin de lui rafraîchir un peu ses ardeurs. S'il est libéré, il s'empresse de prévenir les autorités.
- Un marchand emprisonné pour fraude.

APLs 2-10 (EL 0)

Les gardes: Il y a normalement deux gardes dans la prison. Si les aventuriers ont joué la **Rencontre 6: Le Passage Secret**, il n'y a qu'un garde de présent, car le deuxième garde est en train de dormir dans le cellier.

Ils ne recherchent pas l'affrontement direct avec un groupe manifestement puissant.

☛ **Dal'hassam**: male Human (Bakluni) Ftr1; hp 7.

☛ **Ali ben Mussul**: male Human (Bakluni) Rog2; hp 13.

Trésor: Ils possèdent les clés des cellules ainsi que la clé de la grille qui mène à la chapelle.

Rencontre 10: La Chapelle

A l'extrémité de la prison une grille verrouillée, puis une tenture de tissu ferment l'accès à la chapelle.

☛ **Grille métallique**: métal, dureté 10; pv 30; tordre DC 25, crocheter DC 20 + APL.

La clé est dans les affaires des gardes.

Au fond de cette chapelle se trouve une statue représentant le prophète brandissant la Coupe. Autour de son cou est suspendue une étoile de cristal sur un collier en argent.

Les murs sont recouverts d'un mélange de fresques et de gravures décrivant des scènes de la vie d'Elphim. Elles reflètent toute une immense sérénité sauf une

où Elphim se tient au milieu d'une arche et brandit le symbole d'Al'Akbar afin de repousser un démon vers un portail de lumière noire.

La tenue d'Elphim ressemble à la tenue d'apparat des Inquisiteurs du Zashassar des anciens temps (Connaissance [Religion] [DC 25]).

Trésor : Le symbole d'Al'Akbar peut être retiré de cou de la statue. Il n'est pas magique mais si un personnage le porte ostensiblement durant la rencontre 11 il ne sera pas attaqué.

Passage secret, pierre, dureté 20; pv 50; détecter DC 15, crocheter DC 15 + APL

Le mur où se trouve le motif d'Elphim repoussant un démon est un passage secret.

Rencontre 11: La Salle du Seuil

Face aux aventuriers s'ouvre un escalier qui descend de plusieurs mètres avant d'aboutir à l'entrée d'une salle brillamment illuminée.

Au pied de l'escalier, vous voyez une salle d'une quinzaine de mètres. A chaque coin se trouvent des statues d'Elphim, qui d'une main levée brandissent soit le Talisman, soit la Coupe, tandis que l'autre main tient une arme (cimenterre ou épée à deux mains en fonction de l'APL).

Ces statues semblent être sculptées dans du cristal lumineux.

Au niveau de la sortie de l'escalier, une fente rectiligne au plafond (repérable par un jet de Spot DC 15 ou en cherchant activement avec un jet très facile de Search DC 5) laisse apparaître une barre de métal qui est en fait le bas d'un mécanisme qui ferme la salle

Il n'y a aucun mécanisme de déclenchement apparent, mais la plaque semble pouvoir coulisser vers le bas (Search [DC 10]). Ce mécanisme n'a pas bougé depuis plusieurs années (Search [DC 20])

Cette plaque est une partie du mécanisme décrit plus loin (**La Porte Interdite**).

❖ **Plaque de fermeture:** cold iron, hardness 10, hp 90; Disable Device DC 10 (pour bloquer la descente de la plaque).

Les personnages peuvent se déplacer comme ils le souhaitent dans la première moitié de la salle.

Les murs et les sols de marbre blanc, sont finement gravés de motifs représentant la lutte d'Elphim face à plusieurs créatures d'apparence maléfique. Sur la première moitié de la salle, Elphim présente des traits sereins, son corps irradie de la puissance et les créatures semblent apeurées. Les motifs les plus éloignés montrent Elphim, le cimenterre à la main, sur le point de se faire terrasser par de nombreuses créatures.

A l'autre extrémité de la salle, se trouve une lourde porte. Le massif système de fermeture est visible de votre côté. Cette porte est manifestement destinée à empêcher quelque chose de rentrer dans la salle.

Les quatre statues sont construites dans un minerai rapporté de la bordure du plan positif. Ce minerai a été initialement fortement imprégné par les effets des « Champs d'animation » du plan positif, puis par la pensée d'Elphim, et il s'anime en prenant la forme et les pouvoirs de créatures des plans supérieurs.

Note : L'énergie positive irradiée par les statues à les effets de *daylight* et *dispel evil* (Lvl 17). Ces effets ne peuvent être dissipés que par un sort de *miracle* ou *limited wish*.

Tous les objets et effets magiques avec le descripteur « Evil » ou « Necromantic » sont désactivés ou inopérants tant qu'ils sont dans cette salle (Considérer que l'effet est automatique)

Le Jugement

Le MJ doit considérer le comportement relatif du groupe vis à vis des PNJ lors des rencontres de l'auberge, de la porte du château et des gardes de la prison.

S'ils ont réussi à négocier et privilégier les solutions pacifiques : *Bonus + 1 on attack rolls, saves and checks.*

Dès qu'un personnage arrive dans la deuxième moitié de la pièce une ou des statues s'animent :

Créatures : Les statues prennent la puissance de créatures des plan supérieurs (des Eladrins dans le cas présent), et attaquent les personnages présents dans la pièce.

Quelque soit la créature qui sert de référence à la rencontre son apparence générale est toujours celle radiante d'Elphim et son alignement Neutre Bon.

Si nécessaire, une créature peut se transférer dans une autre statue, sans regagner de points de vie au passage

Les statues n'attaquent pas les personnages qui portent ostensiblement des symboles religieux d'Al'Akbar, de Pelor ou d'Azor'alq.

Si un prêtre bon ou un paladin d'une autre religion essaye d'utiliser son symbole pour se protéger, lui indiquer qu'il doit réussir un jet de Turning contre les créatures (qui, sur ces créatures, fonctionne en cas de réussite comme un rebuke d'un prêtre maléfique sur un mort-vivant).

APL 2 (EL 5)

☛ **Statues (3)**: Medium Animated Objects; hp 31, 31, 31; see *Monster Manual* p.13.

- Trois statues s'animent.

APL 4 (EL 7)

☛ **Bralani (2)**: hp 45, 45; cf. *Monster Manual* p. 93.

- Les deux statues les plus éloignées de la porte s'animent.
- Leur DR n'est que de 5/Cold Iron or Evil.

APL 6 (EL 9)

☛ **Bralani (4)**: hp 45, 45, 45, 45; cf. *Monster Manual* p. 93.

- Les quatre statues s'animent.
- Leur DR n'est que de 5/Cold Iron or Evil

APL 8 (EL 11)

☛ **Ghaele**: hp 80; cf. *Monster Manual* p. 94.

- L'une des deux statues les plus éloignées de la porte s'anime.

APL 10 (EL 13)

☛ **Ghaele (2)**: hp 80, 80; cf. *Monster Manual* p. 94.

- Les deux statues les plus éloignées de la porte s'animent.

Tactique :

- Ces créatures n'utilisent leurs sorts et leurs pouvoirs surnaturels (Su) que si le corps à corps n'est pas possible, et de préférence de façon non offensive (*True seeing*, *dispel magic* etc.)
- Sous cette forme, ils ne peuvent pas se transformer ou se soigner.

Note : ces restrictions, ainsi que le fait que certains personnages ne seront pas attaqués (voir plus haut), justifient une diminution de l'EL. En tant que MD, il est donc important de respecter réellement ces restrictions pour l'équilibre de la rencontre.

Les Eladrins ne resteront que dans cette pièce, ils ne pénètrent pas dans l'escalier ou dans la salle du portail. Il est possible pour un groupe d'ouvrir la porte du fond et de se précipiter dans la salle du portail en évitant presque complètement cette rencontre. Ils peuvent notamment

penser qu'un être démoniaque puissant se tient de l'autre côté et qu'en ouvrant la porte les puissances du bien et du mal se neutraliseront.

Trésor : Le matériel des Eladrins n'existe que pour la durée de la rencontre et se dissipe dès que les gardiens sont défaits.

La porte interdite

Au fond de la salle, se trouve une lourde porte en Cold Iron, le mécanisme de blocage et d'ouverture se trouve de votre côté et ne semble pas poser de difficultés à actionner. La première partie du mécanisme provoque la fermeture de la plaque décrite précédemment. Lorsque la plaque est descendue, alors la porte peut s'ouvrir. Si les aventuriers ont bloqué la plaque en position haute (en empêchant sa descente), il est pratiquement impossible d'ouvrir cette porte (Open Lock [DC30 + APL]). En revanche, si la plaque a été descendue, n'importe qui peut ouvrir la porte (pas de jet nécessaire). En résumé, pour ouvrir la porte, il faut d'abord actionner le mécanisme qui fait descendre la plaque (ce qui ferme la salle) et ensuite actionner le mécanisme qui ouvre la porte.

☛ **Porte interdite**, cold iron renforcé, dureté 20 ; pv 150.

En observant cette porte de plus près, vous remarquez les restes d'un sceau brisé (cf. **document pour les joueurs n°1**) :

Search [DC 15] : La porte n'a pas été utilisée depuis de nombreuses années. Elle assure une fermeture hermétique (pas de possibilité de passer en forme gazeuse)

Connaissance (Religion) [DC 15]. Il s'agit d'un sceau qui porte un signe qui ressemble à celui de l'inquisition du Zashassar (sauf pour le glyphe central, cf. **document pour les joueurs n°1**).

Connaissances (arcanes / mystères) [DC 10] ou Connaissance (local [VTF]) [DC 15] ou Connaissance Bardique [DC 20] : Le triangle avec un cercle inscrit et un cercle circonscrit est le symbole du Zashassar. Une réussite de DC +5 permet de savoir que ce symbole, avec les trois glyphes (en bas, à gauche et à droite), est celui de l'inquisition du Zashassar. Réussite automatique pour un membre de la méta-org du Zashassar d'Ekbir ou du Clergé de la Foi exaltée. Le glyphe central n'est pas habituel dans le symbole de l'Inquisition.

Decipher Script / Décryptage DC 10 ou Connaissance (Mystères / Arcanes) DC 15 : Un jet à réussir pour chaque glyphe : le glyphe central veut dire « Halte, Stop ». Celui du bas veut dire « guetteur, veilleur surnaturel », celui de gauche veut dire « saint, sainteté » et celui de droite « Bon, Bien ».

Connaissance (Religion) [DC 20] ou Decipher Script / Décryptage DC 15. Il s'agit d'un sceau qui marque l'interdiction d'entrer dans un lieu. Ce modèle est très ancien (probablement plusieurs siècles).

Connaissance (Religion) [DC 25]. Ce type de sceau est usuellement couplé à divers sorts de protection.

Connaissance (Religion) [DC 30]. Lorsqu'un tel sceau est brisé, l'inquisition est magiquement alertée.

Spellcraft / Knowledge Arcana [DC 30]: Ce modèle de sceau contenait un sortilège d'alarme, mais vous pensez que les protections inhérentes à ce lieu l'ont empêché de fonctionner.

Rencontre 12: La Salle du Portail

Devant vous se trouve une salle de marbre blanc, vaguement octogonale, en son milieu se dresse un étrange portail aux couleurs irisées. A son extrémité nord, se tient une table de torture.

Il n'y a aucun piège dans cette pièce, néanmoins, il serait dangereux de toucher le portail actuellement.

Le Portail

Le portail mesure près de 2,7 m de hauteur pour 1,8 m de large. Le cadre qui se trouve autour ne semble avoir aucune utilité autre qu'esthétique.

Actuellement, quiconque touche le champ lumineux doit tirer un Will save [DC 15 + APL] ou être projeté dans le plan éthéré.

Perdu dans l'Ether : Si le personnage n'a pas de moyen pour revenir en Ekbir (*plane shift*) – il sera accidentellement secouru par des mages du Zashassar dans un délai de 4 TU. Le personnage obtient **Perdu dans l'éther** sur son AR.

Le Chevalet de Torture

Cet objet n'est manifestement pas à sa place ici. Des vieilles traces de sang sur le chevalet et sur le sol indiquent que cet engin a jadis servi.

[Heal DC 15] – Les traces de sang ont au moins 10 ans.

Le Coffret

Si des reliques, des gemmes vous a-t-on dit sont cachées ici, cela doit être dans ce coffret. Avec précaution vous ouvrez chacun des trois petits tiroirs qui le composent.

Le premier tiroir contient neuf bijoux, des anneaux, des médaillons et des broches chacun marqué du signe d'un animal différent du calendrier bakluni : un Lion, une Grenouille, une Tortue, un Renard, un Serpent, un Sanglier, un Lièvre, un Faucon, un Loup.

- Dans cette liste il manque manifestement, le Tigre, l'Ours et l'Ecureuil.
- Tous ces objets sont de facture supérieure, et certains sont probablement magiques.

Le deuxième tiroir contient 6 pierres précieuses : Citrine, Aigue-marine, Turquoise, Malachite, Onyx, Grenat.

Le troisième tiroir contient 2 pierres : Opale, Lapis-lazuli.

Chacune de ces pierres semble ternie, comme brûlée de l'intérieur.

Tresor: Le coffret contient

APL 2 : F : 0 po ; P : 325 po ; M : *Brooch of Shielding* (125 po par personne).

APL 4 : F : 0 po ; P : 317 po ; M : *Brooch of Shielding* (125 po par personne), *Scarab Golembane* (208 po par personne).

APL 6 : F : 0 po ; P : 234 po ; M : *Brooch of Shielding* (125 po par personne), *Ring of Counterspells* (333 po par personne); *Scarab Golembane* (208 po par personne).

APL 8 : F : 0 po ; P : 17 po ; M : *Brooch of Shielding* (125 po par personne), *Ring of Counterspells* (333 po par personne), *Scarab Golembane* (208 po par personne), *Periapt of Health* (617 po).

APL 10 : F : 0 po ; P : 17 po ; M : *Brooch of Shielding* (125 po par personne), *Ring of Counterspells* (333 po par personne), *Scarab Golembane* (208 po par personne), *Periapt of Health* (617 po), *Ring of Fire Resistance minor* (1 000 po)

Le Chevalier au Renard

« Vous êtes déçus ? » dit une voix sans souffle.

Vous vous retournez en bloc pour identifier l'origine du son et apercevez les contours flous d'un homme portant un gemme au milieu du front.

Le Chevalier au Renard peut fournir les informations suivantes pour peu qu'on lui pose les bonnes questions.

- Je suis, j'étais Nireg, le Chevalier au Renard, lorsque je suis mort sur le banc de torture, mon esprit est resté prisonnier ici.

- La puissance d'Elphim continue de protéger ces lieux.
- Au fil des ans, j'ai réussi à détourner une partie de la force d'Elphim pour réussir à me manifester occasionnellement.
- Lorsque je suis mort, j'avais encore la gemme en moi, et d'une certaine manière j'en ai gardé la conscience et les capacités.
- Pour apporter la paix à mon âme le fils de Nerim doit être rétabli et venir prier ici.
- Rapportez ce coffret à la confrérie que j'ai créée (la Confrérie Rautha).
- Les gemmes sont celles de chevaliers défunts, mais elles sont « mortes », sauf celle du loup.
- Lorsqu'une de ces gemmes est mise en contact avec une autre gemme portée par un chevalier, alors les pouvoirs de la deuxième se transmettent dans la première.
- Keyn, porte une gemme qui possède le pouvoir cumulé de neuf gemmes.
- Note : Nireg peut révéler ce qui est écrit dans le **Contexte de l'aventure** à la rubrique **Nireg, Le Chevalier au Renard**.
- Des douze Faris Rautha originels, plusieurs sont morts au cours du raid ataphade de 577, les autres ont, depuis lors, été capturés ou tués par Keyn le demi-frère d'Urik Ashir, à l'exception d'Uyok, le Chevalier à l'Écureuil, de Drashir, le Chevalier au Tigre et d'Erutuk, le Chevalier à l'Ours.
- Sid-Allagh, le Chevalier au Loup, a été accusé d'avoir enlevé et assassiné Lybak, l'héritier de Nérim. Il a été abattu devant le monastère de Glendaloch. Je sais qu'il est innocent de ces accusations. En fait, il voulait sauver Lybak.
- Je ne sais pas comment est mort Dranem, le Chevalier au Serpent.
- Quatre chevaliers sont morts pendant le combat contre les Ataphades : Téhush, le Chevalier au Lion, Zenitram, le Chevalier à la Tortue, Reshanok, le Chevalier au Sanglier, Annom, le Chevalier au Faucon.
- Legh-Wosharb, le Chevalier au Lièvre, tenta de défendre devant la justice la cause des Faris Rautha mais fut honteusement condamné. Il est mort en prison.

- Le valeureux Yauganet, le Chevalier à la Grenouille, est mort au combat sur Murenschi dans le guet-apens que Keyn nous a tendu.
- Au delà de la simple recherche de la puissance, j'ai appris pourquoi Urik et Keyn nous ont poursuivi sans relâche - ils craignent une prophétie prononcée par les prêtresses d'Istus :

« Il reviendra venger un passé qu'il n'a pas connu, un chevalier-gemme à ses côtés »

La Fuite

« Votre temps est compté maintenant. Lorsque ma gemme se rapproche, l'esprit du Renard, me parle, et il me parle maintenant. Keyn dispose de la célérité du Lièvre, et il approche vite.

Le portail est condamné de l'autre côté, mais il est encore possible de l'emprunter pour quitter ce lieu. Je pense que la tour est située au contact du plan éthéré et du plan matériel. En utilisant l'énergie de la foi qui règne ici, je peux légèrement modifier le portail et vous renvoyer ailleurs.

Tous sauf un, l'un de vous doit repartir par le château : La porte de ce lieu doit être refermée.

Il y a dans la cave une trappe qui mène à un souterrain qui débouche dans la Lande de Glendaloch.

Bonne Chance ! »

Conclusion

Le Dragon de la Maison Ashir

Si les personnages ont accompli cette aventure à la suite de l'introduction **Le Dragon de la Maison Ashir** ou si l'un des personnages est membre de la *Confrérie Rautha* depuis l'aventure **EKB 5-03 La Proie pour l'ombre**, ils pourront retrouver Gebril Al Mofiss et lui remettre les gemmes des Faris Rautha. Gebril Al Mofiss les félicitera, les remerciera et ajoutera :

« Ce sont bien les gemmes des Faris Rautha. Hélas, je vois que ces pierres n'ont plus leur éclat d'antan. Leur pouvoir a disparu. Nous ne pourrions refonder l'ordre des Faris Rautha qu'en trouvant le moyen de leur rendre leur pouvoir. »

Pour avoir rapporté les gemmes « brûlées » à la Confrérie Rautha, celle-ci use de son influence pour permettre à chaque personnage d'acquérir un objet magique. Le personnage gagne la faveur intitulée **Coup de pouce** sur son AR.

De plus, chaque personnage a l'opportunité d'entrer dans la Confrérie Rautha s'il le désire et s'il pense que cette cause est juste. Se reporter au paragraphe **Entrer dans la Confrérie Rautha** ci-dessous.

L'Enquête de l'Inquisition

L'Inquisition du Zashassar se débrouille pour que les personnages rencontrent Gebril Al Mofiss afin que les gemmes lui soient remises. La rencontre est secrète et discrète mais se déroule comme dans le paragraphe précédent (**Le Dragon de la Maison Ashir**). Les personnages gagnent aussi *Coup de pouce* sur leur AR.

La Voie honorable

Les personnages peuvent choisir de remettre les gemmes « brûlées » à l'organisation qui leur a confié cette mission. Celle-ci accorde à tous les personnages la faveur *Coup de pouce* sur leur AR.

La Cour des Miracles

Si les personnages remettent les gemmes à la Cour des Miracles, celle-ci leur donne la récompense promise. Si le total de pièces d'or gagné est supérieur au maximum possible, le surplus est perdu mais peut être utilisé pour rembourser des frais engagés durant l'aventure (sorts achetés à des PNJ, recherche d'information par exemple).

L'organisateur

Le personnage qui a été contacté dans l'introduction, et qui a donc constitué le groupe, gagne la faveur *Leadership* sur son AR. En effet, pour avoir mené à bien cette difficile mission, une personne influente lui permet d'acquérir un objet magique. Cette personne appartient à l'organisation qui a contacté initialement le personnage.

Entrer dans la Confrérie Rautha

Si l'introduction **Le Dragon de la Maison Ashir** a été l'introduction jouée, et si les personnages ont ramené les gemmes « brûlées » à Gebril Al Mofiss, les personnages peuvent entrer dans la *Confrérie Rautha*.

Tout le monde est accepté (notamment toutes les races) à condition d'être d'alignement LG ou NG et de se convertir à la Foi exaltée (seule religion de l'ordre des Faris Rautha).

La Confrérie Rautha étant une société secrète, l'appartenance à cette confrérie ne doit pas être clamée sur les toits. La Confrérie est clandestine à Ekbir et ses membres sont susceptibles de poursuites. Il faut bien faire comprendre aux candidats potentiels ce à quoi ils s'engagent.

Pour entrer dans la Confrérie, il suffit de prêter un serment solennel qui engage ceux qui le prêtent :

« Je jure sur les Saintes Reliques, sur la Parole du Grand Prêtre et sur les Très Saints Dieux des Paynims, d'être fidèle à l'enseignement d'Al'Akbar, d'être fidèle à la Maison Prime d'Ashir, d'honorer les quatre piliers du Dragon et de me battre sans faillir pour la justice, la vérité et la prospérité du Dezbat et d'Ekbir. »

La Confrérie Rautha sera considérée comme une méta-org secrète d'Ekbir. Les avantages et les inconvénients dépendront de l'avancement de la trame des faris rautha. Naturellement, trahir le serment aurait les plus graves conséquences. Prêter ce serment ne doit pas être fait à la légère.

Il est possible de cumuler l'appartenance à la Confrérie Rautha avec les méta-orgs suivantes : Clergé de la Foi exaltée, 'Askar, Marine, Faris, Mouqollad, Confrérie des derviches danseurs, Cour des Miracles, Zawiyar, Chamanes et n'importe quelle origine sociale. On ne peut pas cumuler avec les méta-orgs non citées.

Le personnage qui entre dans la Confrérie Rautha gagne *Serment de la Confrérie Rautha* sur son AR.

Information publique

Les informations suivantes seront apprises par les personnages bien après la fin de l'aventure.

Keyn de la famille Ashir, Amir Commandeur des Chevaliers Tonnerres, à mis en déroute un groupe d'agents ataphades qui s'était introduit dans Castel Ashir.

Son action a été unanimement reconnue et applaudie, même par les nobles qui manifestaient une certaine réserve sur les manières parfois expéditives des Chevaliers Tonnerres et de son chef.

Après avoir été convié à relater les faits devant une commission spéciale, le Chevalier Keyn a été élevé à la dignité d'amir de cent, en reconnaissance de ses nombreux faits d'armes.

Version officielle du Zahassar :

Des agents ataphades se sont introduits dans les sous-sols de Castel Ashir et ont forcé l'entrée d'une salle placée sous sceau d'interdit. Le sceau brisé a été remplacé.

Fin

Expérience

Pour distribuer l'expérience pour cette aventure, additionnez les valeurs de chacun des objectifs accomplis. Puis assignez la récompense pour le jeu des personnages à votre discrétion. Cette récompense doit être donnée pour un jeu d'acteur consistant et une participation active au plaisir de jeu. Vous pouvez récompenser différemment les personnages sur le critère du « roleplay ».

Accordez la valeur totale (objectifs et interprétation) à chaque personnage.

Rencontre 3 : Capture de Drumman

Négocier ou Combattre (EL 2/3/7/9/13)

APL 2 :	60 xp
APL 4 :	90 xp
APL 6 :	210 xp
APL 8 :	270 xp
APL 10 :	390 xp

OU

Rencontre 4 : Chasseurs de Têtes

Négocier ou Combattre (EL 6/8/10/12)

APL 4 :	180 xp
APL 6 :	240 xp
APL 8 :	300 xp
APL 10 :	360 xp

Rencontre 6 : Le Passage Secret

Défaire les monstres (EL 5/7/9/11)

APL 4 :	150 xp
APL 6 :	210 xp
APL 8 :	270 xp
APL 10 :	330 xp

OU

Rencontre 7 : Le Château

Passer les gardes (EL 3/4)

(Aucun xp n'est accordé pour cette rencontre aux APL 6, 8 et 10.)

APL 2 :	90 xp
APL 4 :	120 xp

Rencontre 9 : La Prison

Subir ou désamorcer le piège (EL 2/4/8/10/10)

(Les PJ qui ont fait la rencontre 6 ne peuvent pas gagner les xp de cette rencontre même s'ils ont subi le piège)

APL 2	60 xp
APL 4	120 xp
APL 6	240 xp
APL 8	300 xp
APL 10	300 xp

Rencontre 11 : La Salle du Seuil

Combattre ou éviter les gardiens (EL 5/7/9/11/13)

APL 2 :	150 xp
APL 4 :	210 xp
APL 6 :	270 xp
APL 8 :	330 xp
APL 10 :	390 xp

Objectif N°1 : Pas de violence inutile

Le MJ doit apprécier si les personnages ont essayé de minimiser les violences envers les PNJ :

APL 2 :	30 xp
APL 4 :	50 xp
APL 6 :	75 xp
APL 8 :	100 xp
APL 10 :	125 xp

Objectif N°2 : Ramener les gemmes

APL 2 :	60 xp
APL 4 :	85 xp
APL 6 :	105 xp
APL 8 :	125 xp
APL 10 :	145 xp

Expérience totale possible

Rencontres : 3 + 7 + 9 + 11 + Objectifs

OU

Rencontres : 4 + 6 + 11 + Objectifs

APL 2 :	450 xp
APL 4 :	675 xp

APL 6 :	900 xp
APL 8 :	1,125 xp
APL 10 :	1,350 xp

Trésors

Pendant une aventure, les personnages découvrent des trésors, généralement en la possession d'ennemis. Chaque rencontre dans laquelle un trésor peut être obtenu a une section « trésor » incluse dans la description de la rencontre donnant plus d'informations sur la nature des objets magiques ou non et le montant en pièces qui constituent ledit trésor.

Le butin total est le nombre de pièces d'or que chaque personnage acquiert en débarrassant les ennemis défaits de tous leurs biens matériels. Fouiller les corps prend en général 10 minutes par tranche de 5 ennemis. Si les personnages ne prennent pas ce temps, ils n'acquiescent pas ces valeurs. Si vous considérez raisonnables qu'ils puissent revenir sur leur pas pour détrousser les corps et que ces derniers ont toutes les chances de rester tels quels, le butin peut être récupéré par la suite. Si les personnages ne fouillent pas les corps, la valeur en or du butin est déduite des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

Les personnages peuvent conserver les objets du scénario qui sont listés sur la liste de trésor ci-dessous ou qui satisfont les conditions suivantes :

Le nombre de pièces total est la quantité de pièces d'or que les personnages gagnent en cours d'aventure. Si pour une raison quelconque, ils passent à côté d'un trésor, le nombre de pièces correspondant doit être soustrait des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

Enfin, les objets magiques sont listés. Les trésors magiques sont les plus durs à évaluer parce qu'ils sont variés et parce que les personnages peuvent vouloir les utiliser pendant l'aventure. Souvent, les personnages doivent lancer *identification*, *analyse d'enchantement* ou d'autres sortilèges similaires pour déterminer ce que fait l'objet et comment l'activer. Dans d'autres cas, ils peuvent tenter d'utiliser l'objet en aveugle. Si l'objet magique peut être consommé (potion, parchemin, etc.) et que l'objet est utilisé avant la fin de l'aventure, sa valeur est déduite des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

Une fois que vous avez soustrait la valeur des trésors non obtenus pour chaque rencontre, faite la somme. Ce total est le nombre de pièces d'or (PO) total dont le personnage s'enrichit en fin d'aventure. Inscrivez ce total dans le

champ « PO Gagnées » du certificat d'aventure. Comme ce scénario est un scénario régional, les personnages peuvent dépenser des Unités de Temps supplémentaires pour s'exercer dans une profession ou créer des objets à la fin de l'aventure. Ainsi, le total de l'aventure peut-être modifié selon les circonstances.

Légende des trésors

F : Fruit de fouilles / présents

P : Pièces, gemmes, bijoux et autres valeurs

M : Objets magiques

Rencontre 12 : Salle du Seuil

Contenu du coffret

APL 2 : F : 0 po ; P : 325 po ; M : *Brooch of Shielding* (125 po par personne).

APL 4 : F : 0 po ; P : 317 po ; M : *Brooch of Shielding* (125 po par personne), *Scarab Golembane* (208 po par personne).

APL 6 : F : 0 po ; P : 234 po ; M : *Brooch of Shielding* (125 po par personne), *Ring of Counterspells* (333 po par personne); *Scarab Golembane* (208 po par personne).

APL 8 : F : 0 po ; P : 17 po ; M : *Brooch of Shielding* (125 po par personne), *Ring of Counterspells* (333 po par personne), *Scarab Golembane* (208 po par personne), *Periapt of Health* (617 po).

APL 10 : F : 0 po ; P : 17 po ; M : *Brooch of Shielding* (125 po par personne), *Ring of Counterspells* (333 po par personne), *Scarab Golembane* (208 po par personne), *Periapt of Health* (617 po), *Ring of Fire Resistance minor* (1 000 po)

Objectif : La Cour des Miracles

La cour des miracles a promis une récompense de APL x 150 po à chaque membre du groupe en cas de succès de la mission.

Le trésor de la rencontre 12 permet d'obtenir le maximum de po pour l'aventure, cette récompense fait donc partie du trésor total de l'aventure sans permettre de l'excéder.

Si les aventuriers ont engagé des dépenses durant l'aventure (corruption, recherche d'information) ils peuvent les imputer directement sur la récompense.

Trésor total possible de l'aventure

APL 2 : 450 po

APL 4 : 650 po

APL 6:	900 po
APL 8:	1,300 po
APL 10:	2,300 po

Annexe 1 : PNJ et Créatures

TOUT APL

Drumman: Humain (Baklunien) Ftr1/Rog1; CR 2; Medium Humanoid; HD 1d6+1d10+2; hp 16; Init +6; Spd 30 ft/x4; AC 14 (+2 armor, +2 dex) touch 12, flat-footed 12; Base Atk +1; Grp +3; Atk +4 melee (1d4+2, Masterwork dagger); Full Atk +4 melee (1d4+2, Masterwork dagger); SA Sneak attack +1d6; AL NG; SV Fort +3, Ref +4, Will +1; Str 14, Dex 14, Con 12, Int 12, Wis 12, Cha 10.

Skills & Feats: Climb +6, Disguise +1, Gather Information +10, Jump +9, Ride +4, Swim +4, Tumble +9; Improved Initiative, Investigator, Skill Focus (Gather Information)

C'est un homme dans la trentaine – Il est un membre influent de la confrérie Rautha, étant lui même de la famille de Uoyok, le Chevalier à l'Ecureuil.

Messina: Humaine (Baklunienne) Clr 7; LN.

Le clergé local d'Al'Akbar est dirigé par la jeune, et néanmoins brillante, Messina, qui s'avère également être l'une des nièces du nayib Urik.

Si les aventuriers parviennent à la rencontrer, il sera difficile (son jet de psychologie est de 1d20+12) de la manipuler sans éveiller sa suspicion (elle contactera Sharim dès le départ des aventuriers)

Sharim: Humain (Baklunien) Sor 12; LN.

Il n'est normalement pas amené à intervenir dans l'aventure, mais il commande à la garde du château (environ 15 hommes) et à la garnison permanent d'environ 100 hommes située à l'extérieur de la ville.

Si les aventuriers parviennent à le rencontrer, il cherchera lui même à les manipuler au meilleur de ses intérêts en fonction de l'argumentation qui sera développée par les PJ (son jet de bluff est de 1d20+22). Il est probable que les aventuriers ressortent de cette rencontre sans n'avoir rien obtenu.

APL 2

Rencontre 3

Sous-Officier: Humain (Baklunien) Ftr1; CR 1; Medium Humanoid; HD 1d10+4; hp 14; Init +0; Spd 20 ft/x4; AC 17 (+5 armor, +2 shield), touch 10, flat-footed 17; Base Atk +1; Grp +4; Atk +5 melee (2d4+4, Falchion); Full Atk +5 melee (2d4+4, Falchion); AL LN; SV Fort +5, Ref +0, Will +0; Str 16, Dex 10, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 12.

Skills and Feats: Handle Animal +6, Intimidate +6, Ride +7; Power Attack, Cleave, Weapon Focus (Falchion)

Possessions: Chain mail, heavy steel shield, falchion.

Gardes (2): Humain (Baklunien) War1; CR 1/2; Medium Humanoid; HD 1d8+3; hp 11; Init +5; Spd 20 ft/x4; AC 17 (+4 armor, +2 shield, +1 dex), touch 11, flat-footed 16; Base Atk +1; Grp +3; Atk +4 melee (1d6+2, Scimitar); Full Atk +4 melee (1d6+2, Scimitar); AL LN; SV Fort +5, Ref +1, Will +0; Str 14, Dex 12, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Handle Animal +4, Intimidate +4, Ride +5; Improved Initiative, Weapon Focus (Scimitar)

Possessions: Scale mail, heavy steel shield, scimitar.

Rencontre 7

Gardes (3): Humain (Baklunien) Ftr1; CR 1; Medium Humanoid; HD 1d10+3; hp 13; Init +5; Spd 20 ft/x4; AC 18 (+5 armor, +2 shield, +1 dex), touch 11, flat-footed 17; Base Atk +1; Grp +3; Full Atk +4 melee (1d6+2, Scimitar); AL LN; SV Fort +4, Ref +1, Will +2; Str 14, Dex 12, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Skills and feats: Handle Animal +1, Intimidate +4, Ride +5, Spot +2; Improved Initiative, Iron Will, Weapon Focus (Scimitar)

Possessions: Chain mail, heavy steel shield, scimitar

APL 4

Rencontre 3

Sous-Officier: Humain (Baklunien) Ftr2; CR 2; Medium Humanoid; HD 2d10+8; hp 22; Init +0; Spd 20 ft/x4; AC 17 (+5 armor, +2 shield), touch 10, flat-footed 17; Base Atk +2; Grp +5; Atk +6 melee (2d4+4, Falchion); Full Atk +6 melee (2d4+4, Falchion); AL LN; SV Fort +6, Ref +0, Will +0; Str 16, Dex 10, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 12.

Skills and Feats: Handle Animal +6, Intimidate +6, Ride +7; Mounted Combat, Power Attack, Cleave, Weapon Focus (Falchion)

Possessions: Chain mail, heavy steel shield, falchion.

Gardes (2): Humain (Baklunien) War1; CR 1/2; Medium Humanoid; HD 1d8+3; hp 11; Init +5; Spd 20 ft/x4; AC 17 (+4 armor, +2 shield, +1 dex), touch 11, flat-footed 16; Base Atk +1; Grp +3; Atk +4 melee (1d6+2, Scimitar); Full Atk +4 melee (1d6+2, Scimitar); AL LN; SV Fort +5, Ref +1, Will +0; Str 14, Dex 12, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Handle Animal +4, Intimidate +4, Ride +5; Improved Initiative, Weapon Focus (Scimitar)

Possessions: Scale mail, heavy steel shield, scimitar.

Rencontre 4

Sanari: Humain (Baklunien) Rgr4; CR 4; Medium Humanoid; HD 4d8+12; hp 35; Init +2; Spd 30 ft/x4; AC 17 (+5 armor, +2 dex), touch 12, flat-footed 15; Base Atk +4; Grp +7; Atk +7 melee (1d6+3, Scimitar) or +8 ranged (1d8+3, +1 Composite Longbow (+2 Str)); Full Atk +7 One-handed (1d6+3, Scimitar) or +8 ranged (1d8+3, +1 Composite Longbow (+2 Str)); SQ: Favored enemy – Humanoid (human) +2; AL NG; SV Fort +7, Ref +6, Will +2; Str 16, Dex 14, Con 16, Int 10, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats: Handle Animal +7, Hide +8, Knowledge (nature) +9, Listen +8, Move Silently +8, Spot +8, Survival +8; Point Blank Shot, Precise Shot, Weapon Focus (Composite Longbow), Track, Rapid Shot, Endurance

Possessions: +1 Chain Shirt, +1 composite longbow [Str 14], Poisoned arrows x3 (Injury DC14, initial: Paralysis 2d6 minutes, secondary: -)

Dargarimm: Nain (collines) Ftr2; CR 2; Medium Humanoid; HD 2d10+6; hp 22; Init +0; Spd 20 ft/x3;

AC 18 (+8 armor), touch 10, flat-footed 18; Base Atk +2; Grp +5; Atk +7 melee (1d12+4, Masterwork Greataxe); Full Atk +7 melee (1d12+4, Masterwork Greataxe); AL LN; SV Fort +5, Ref +1, Will +3; Str 16, Dex 10, Con 17, Int 10, Wis 12, Cha 8.

Skills and Feats: Intimidate +5, Ride +6; Iron Will, Power Attack, Weapon Focus (Great axe)

Possessions: Full Plate, Masterwork great axe

Alzar: Humain (Baklunien) Rog3; CR 3; Medium Humanoid; HD 3d6+3; hp 17; Init +7; Spd 30 ft/x4; AC 16 (+2 armor, +1 shield, +3 dex), touch 13, flat-footed 13; Base Atk +2; Grp +3; Atk +7 One-handed (1d6+1, Masterwork short sword); Full Atk +7 One-handed (1d6+1, Masterwork short sword); SA Sneak attack +2d6; SQ Evasion; AL N; SV Fort +2, Ref +6, Will +1; Str 12, Dex 16, Con 12, Int 14, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Balance +10, Climb +6, Escape Artist +8, Gather Information +6, Hide +8, Jump +8, Move Silently +8, Open Lock +9, Search +8, Spot +6, Tumble +10; Improved Initiative, Weapon Finesse, Weapon Focus (Short Sword)

Possessions: Buckler; Masterwork leather; Masterwork short sword, Tanglefoot bag x2

Rencontre 7

Sous-Officier: Humain (Baklunien) Ftr2; CR 2; Medium Humanoid; HD 2d10+8; hp 22; Init +0; Spd 20 ft/x4; AC 17 (+5 armor, +2 shield), touch 10, flat-footed 17; Base Atk +2; Grp +5; Atk +6 melee (2d4+4, Falchion); Full Atk +6 melee (2d4+4, Falchion); AL LN; SV Fort +6, Ref +0, Will +0; Str 16, Dex 10, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 12.

Skills and Feats: Handle Animal +6, Intimidate +6, Ride +7; Mounted Combat, Power Attack, Cleave, Weapon Focus (Falchion)

Possessions: Chain mail, heavy steel shield, falchion.

Gardes (2): Humain (Baklunien) Ftr1; CR 1; Medium Humanoid; HD 1d10+3; hp 13; Init +5; Spd 20 ft/x4; AC 18 (+5 armor, +2 shield, +1 dex), touch 11, flat-footed 17; Base Atk +1; Grp +3; Full Atk +4 melee (1d6+2, Scimitar); AL LN; SV Fort +4, Ref +1, Will +2; Str 14, Dex 12, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Handle Animal +1, Intimidate +4, Ride +5, Spot +2; Improved Initiative, Iron Will, Weapon Focus (Scimitar)

Possessions: Chain mail, heavy steel shield,
scimitar

APL 6

Rencontre 3

Sous-Officier: Humain (Baklunien) Ftr 3; CR 3; Medium Humanoid; HD 3d10+12; hp 37; Init +4; Spd 20 ft/x4; AC 17 (+5 armor, +2 shield), touch 10, flat-footed 17; Base Atk +3; Grp +6; Full Atk +8 melee (1d6+3, Masterwork scimitar); AL LN; SV Fort +7, Ref +1, Will +3; Str 16, Dex 10, Con 18, Int 10, Wis 10, Cha 12.

Skills and Feats: Handle Animal +6, Ride +8, Spot +3; Improved Initiative, Iron Will, Mounted Combat, Weapon Focus (Scimitar), Improved Toughness

Possessions: Chain mail, heavy steel shield, masterwork scimitar

Vétérans (2): Humain (Baklunien) Ftr2; CR 2; Medium Humanoid; HD 2d10+6; hp 25; Init +5; Spd 20 ft/x4; AC 18 (+5 armor, +2 shield, +1 dex), touch 11, flat-footed 17; Base Atk +2; Grp +4; Full Atk +5 melee (1d6+2, Scimitar); AL LN; SV Fort +6, Ref +1, Will +2; Str 14, Dex 12, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Handle Animal +1, Intimidate +5, Ride +6, Spot +2; Improved Initiative, Iron Will, Toughness, Weapon Focus (Scimitar)

Possessions: Chain mail, heavy steel shield, scimitar

Rencontre 4

Sanari: Humain (Baklunien) Rgr6; CR 6; Medium Humanoid; HD 6d8+18; hp 51; Init +2; Spd 30 ft/x4; AC 17 (+5 armor, +2 dex), touch 12, flat-footed 15; Base Atk +6; Grp +9; Full Atk +9/+4 melee (1d6+3, Scimitar) or +10/+5 melee (1d8+3, +1 Composite Longbow (+2 Str)); SQ Favored enemy – Outsider (evil) +2, Humanoid (human) +4; AL NG; SV Fort +8, Ref +7, Will +3; Str 16, Dex 14, Con 16, Int 10, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats: Concentration +9, Handle Animal +5, Hide +10, Knowledge (nature) +9, Listen +10, Move Silently +10, Spot +10, Survival +10; Point Blank Shot, Precise Shot, Weapon Focus(Composite Longbow), Improved Rapid Shot, Track, Rapid Shot, Endurance, Manyshot

Possessions: +1 Chain Shirt, +1 composite longbow [Str 14], Poisoned arrows x4 (Injury DC 16, initial: Paralysis 2d6 minutes, secondary: –)

Spells Known (0/2; Base DC = 11 + spell level): 1st – lightfoot, guided arrow

Dargarimm: Nain (Collines) Ftr4;CR 4; Medium Humanoid; HD 4d10+16; hp 50; Init +0; Spd 20 ft/x3; AC 19 (+9 armor), touch 10, flat-footed 19; Base Atk +4; Grp +7; Full Atk +9 melee (1d12+7, +1 Greataxe); AL LN; SV Fort +7, Ref +1, Will +4; Str 16, Dex 10, Con 18, Int 10, Wis 12, Cha 8.

Skills and Feats: Intimidate +7, Ride +6, Spot +2; Iron Will, Power Attack, Weapon Focus (Greataxe), Weapon Specialization (Greataxe), Improved Toughness

Possessions: +1 Full Plate, +1 greataxe

Alzar & Zarl: Humains (jumeaux bakluniens) Rog3; CR 3; Medium Humanoid; HD 3d6+3; hp 17; Init +7; Spd 30 ft/x4; AC 16 (+2 armor, +1 shield, +3 dex), touch 13, flat-footed 13; Base Atk +2; Grp +3; Full Atk +7 melee (1d6+1, Masterwork short sword); SA Sneak attack + 2d6; SQ Evasion; AL N; SV Fort +2, Ref +6, Will +1; Str 12, Dex 16, Con 12, Int 14, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Balance +10, Climb +6, Escape Artist +8, Gather Information +6, Hide +8, Jump +8, Move Silently +8, Open Lock +9, Search +8, Spot +6, Tumble +10; Improved Initiative, Weapon Finesse, Weapon Focus(Short Sword)

Possessions: Buckler; Masterwork leather; Masterwork shortsword, Tanglefoot bag x2, ~~Potion of invisibility.~~

Rencontre 7

Sous-Officier: Humain (Baklunien) Ftr2; CR 2; Medium Humanoid; HD 2d10+8; hp 22; Init +0; Spd 20 ft/x4; AC 17 (+5 armor, +2 shield), touch 10, flat-footed 17; Base Atk +2; Grp +5; Atk +6 melee (2d4+4, Falchion); Full Atk +6 melee (2d4+4, Falchion); AL LN; SV Fort +6, Ref +0, Will +0; Str 16, Dex 10, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 12.

Skills and Feats: Handle Animal +6, Intimidate +6, Ride +7; Mounted Combat, Power Attack, Cleave, Weapon Focus (Falchion)

Possessions: Chain mail, heavy steel shield, falchion.

Gardes (2): Humain (Baklunien) Ftr1; CR 1; Medium Humanoid; HD 1d10+3; hp 13; Init +5; Spd 20 ft/x4; AC 18 (+5 armor, +2 shield, +1 dex), touch 11, flat-footed 17; Base Atk +1; Grp +3; Full Atk +4 melee (1d6+2, Scimitar); AL LN; SV Fort +4, Ref +1, Will +2; Str 14, Dex 12, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Skills and feats: Handle Animal +1, Intimidate +4, Ride +5, Spot +2; Improved Initiative, Iron Will, Weapon Focus (Scimitar)

Possessions: Chain mail, heavy steel shield, scimitar

APL 8

Rencontre 3

Officier: Humain (Baklunien) Ftr6; CR 6; Medium Humanoid; HD 6d10+18; hp 64; Init +5; Spd 20 ft/x4; AC 20 (+6 armor, +3 shield, +1 Dex), touch 11, flat-footed 19; Base Atk +6; Grp +9; Full Atk +11/+6 melee (1d6+6, +1 *Scimitar*); AL LG; SV Fort +8, Ref +3, Will +4; Str 16, Dex 12, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats. Handle Animal +5, Intimidate +5, Ride +12, Spot +4; Improved Initiative, Iron Will, Mounted Combat, Weapon Focus (Scimitar), Weapon Specialization (Scimitar), Close-Quarters Fighting*, Improved Toughness*, Power Critical (Scimitar).

Possessions. Chain mail +1, heavy steel shield +1, scimitar +1

*Improved Toughness [GENERAL] as presented in Complete Warrior

You are significantly tougher than normal.

Prerequisite: Base Fortitude save bonus +2.

Benefit: You gain a number of hit points equal to your current Hit Dice. Each time you gain a Hit Die, such as by gaining a level, you gain 1 additional hit point. If you lose a Hit Die (such as by losing a level, you lose 1 hit point permanently.

*Close-Quarters Fighting [General] as presented in Complete Warrior

You are skilled at fighting at close range and resisting grapple attempts.

Prerequisites: Base attack bonus +3.

Benefit: You gain an attack of opportunity whenever an enemy attempts to grapple you, even if the enemy has a feat or special ability that would normally bypass the attack. If you deal damage with this attack, the enemy fails to start the grapple unless it has the Improved Grapple feat or a special ability such as improved grab. If the enemy has such an ability, you may add the damage you deal as a bonus on your opposed check to resist being grappled. This feat does not give you extra attacks of opportunity when you would be denied one for being surprised, helpless or in a similar situation.

For example, an ogre attempts to grapple Tordek. Tordek gains an attack of opportunity, hits, and causes damage. Since the ogre does not have any sort of grappling special ability or feat, it fails to start a grapple. Then an ankheg – a creature with the improved grab special ability – attempts to grapple

Tordek. he takes an attack of opportunity, hits and deals 10 points of damage to the creature. Tordek then adds +10 to his opposed check to resist being grappled.

Normal: Creatures with Improved Grapple, improved grab, or similar feats or special abilities do not provoke attacks of opportunity when they attempt to start a grapple.

Special: A fighter may select Close-Quarters Fighting as one of his fighter bonus feats.

Vétérans (3): Humain (Baklunien) Ftr2; CR 2; Medium Humanoid; HD 2d10+6; hp 25; Init +5; Spd 20 ft/x4; AC 18 (+5 armor, +2 shield, +1 dex), touch 11, flat-footed 17; Base Atk +2; Grp +4; Full Atk +5 melee (1d6+2, Scimitar); AL LN; SV Fort +6, Ref +1, Will +2; Str 14, Dex 12, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats. Handle Animal +1, Intimidate +5, Ride +6, Spot +2; Improved Initiative, Iron Will, Toughness, Weapon Focus (Scimitar)

Possessions. Chain mail, heavy steel shield, scimitar

Rencontre 4

Sanari: Humain (Baklunien) Rgr8; CR 8; Medium Humanoid; HD 8d8+24 hp 67; Init +2; Spd 30 ft/x4; AC 17 (+5 armor, +2 dex), touch 12, flat-footed 15; Base Atk +8; Grp +11; Full Atk +11/+6 melee (1d6+3, Scimitar) or +13/+8 melee (1d8+4, +2 *Composite Longbow* (+2 Str)); SQ: Favored enemy – Outsider (evil) +2, Humanoid (human) +4; Swift tracker; AL NG; SV Fort +9, Ref +8, Will +3; Str 17, Dex 14, Con 16, Int 10, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats. Concentration +13, Handle Animal +5, Hide +12, Knowledge (nature) +9, Listen +12, Move Silently +12, Spot +12, Survival +12; Point Blank Shot, Precise Shot, Weapon Focus (Composite Longbow), Improved Rapid Shot, Track, Rapid Shot, Endurance, Manyshot

Possessions. +1 Chain Shirt, +2 composite longbow [Str 14], Poisoned arrows x4 (Injury DC 18, initial: Paralysis 2d6 minutes, secondary: –)

Spells Known (0/2; Base DC = 11 + spell level): 1st – *lightfoot, guided arrow*

Dargarimm: Nain (Collines) Ftr6; CR 6; Medium Humanoid; HD 6d10+24; hp 71; Init +0; Spd 20 ft/x3; AC 20 (+9 armor, +1 natural), touch 10, flat-footed 20; Base Atk +6; Grp +10; Full Atk +13/+8 melee (1d12+10,

+2 *Greataxe*); AL LN; SV Fort +8, Ref +4, Will +5; Str 18, Dex 10, Con 18, Int 10, Wis 12, Cha 8.

Skills and Feats: Intimidate +7, Ride +6, Spot +4; Iron Will, Lightning Reflexes, Power Attack, Weapon Focus (*Greataxe*), Weapon Specialization (*Greataxe*), Close-Quarters Fighting*, Improved Toughness*

Possessions: +1 *Full Plate*, +2 *greataxe*; +1 *stone of natural armor*; +2 *gauntlets of strength*

***Improved Toughness [GENERAL] as presented in Complete Warrior**

You are significantly tougher than normal.

Prerequisite: Base Fortitude save bonus +2.

Benefit: You gain a number of hit points equal to your current Hit Dice. Each time you gain a Hit Die, such as by gaining a level, you gain 1 additional hit point. If you lose a Hit Die (such as by losing a level, you lose 1 hit point permanently.

***Close-Quarters Fighting [General] as presented in Complete Warrior**

You are skilled at fighting at close range and resisting grapple attempts.

Prerequisites: Base attack bonus +3.

Benefit: You gain an attack of opportunity whenever an enemy attempts to grapple you, even if the enemy has a feat or special ability that would normally bypass the attack. If you deal damage with this attack, the enemy fails to start the grapple unless it has the Improved Grapple feat or a special ability such as improved grab. If the enemy has such an ability, you may add the damage you deal as a bonus on your opposed check to resist being grappled. This feat does not give you extra attacks of opportunity when you would be denied one for being surprised, helpless or in a similar situation.

For example, an ogre attempts to grapple Tordek. Tordek gains an attack of opportunity, hits, and causes damage. Since the ogre does not have any sort of grappling special ability or feat, it fails to start a grapple. Then an ankheg – a creature with the improved grab special ability – attempts to grapple Tordek. he takes an attack of opportunity, hits and deals 10 points of damage to the creature. Tordek then adds +10 to his opposed check to resist being grappled.

Normal: Creatures with Improved Grapple, improved grab, or similar feats or special abilities do

not provoke attacks of opportunity when they attempt to start a grapple.

Special: A fighter may select Close-Quarters Fighting as one of his fighter bonus feats.

Alzar & Zarl: Humains (jumeaux bakluniens) Rog5; CR 5; Medium Humanoid; HD 5d6+5; hp 27; Init +7; Spd 30 ft/x4; AC 20 (+5 armor, +2 shield, +3 Dex), touch 13, flat-footed 20; Base Atk +3; Grp +4; Full Atk +8 melee (1d6+2, +1 *Short Sword*); SA Sneak attack +3d6; SQ Evasion, uncanny dodge; AL N; SV Fort +2, Ref +7, Will +1; Str 12, Dex 17, Con 12, Int 14, Wis 10, Cha 10;

Skills and Feats: Balance +13, Climb +9, Escape Artist +11, Gather Information +8, Hide +11, Jump +11, Move Silently +11, Open Lock +11, Search +10, Spot +8, Tumble +13; Improved Initiative, Weapon Finesse, Weapon Focus (*Short Sword*)

Possessions: +1 *Buckler*; +1 *Mithral chain shirt*; +1 *shortsword*, Tanglefoot bag x2, ~~Potion of invisibility~~.

Rencontre 7

Sous-Officier: Humain (Baklunien) Ftr2; CR 2; Medium Humanoid; HD 2d10+8; hp 22; Init +0; Spd 20 ft/x4; AC 17 (+5 armor, +2 shield), touch 10, flat-footed 17; Base Atk +2; Grp +5; Atk +6 melee (2d4+4, Falchion); Full Atk +6 melee (2d4+4, Falchion); AL LN; SV Fort +6, Ref +0, Will +0; Str 16, Dex 10, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 12.

Skills and Feats: Handle Animal +6, Intimidate +6, Ride +7; Mounted Combat, Power Attack, Cleave, Weapon Focus (Falchion)

Possessions: Chain mail, heavy steel shield, falchion.

Gardes (2): Humain (Baklunien) Ftr1; CR 1; Medium Humanoid; HD 1d10+3; hp 13; Init +5; Spd 20 ft/x4; AC 18 (+5 armor, +2 shield, +1 dex), touch 11, flat-footed 17; Base Atk +1; Grp +3; Full Atk +4 melee (1d6+2, Scimitar); AL LN; SV Fort +4, Ref +1, Will +2; Str 14, Dex 12, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Skills and Feats: Handle Animal +1, Intimidate +4, Ride +5, Spot +2; Improved Initiative, Iron Will, Weapon Focus (Scimitar)

Possessions: Chain mail, heavy steel shield, scimitar

APL 10

Rencontre 7

Sous-Officier: Humain (Baklunien) Ftr2; CR 2; Medium Humanoid; HD 2d10+8; hp 22; Init +0; Spd 20 ft/x4; AC 17 (+5 armor, +2 shield), touch 10, flat-footed 17; Base Atk +2; Grp +5; Atk +6 melee (2d4+4, Falchion); Full Atk +6 melee (2d4+4, Falchion); AL LN; SV Fort +6, Ref +0, Will +0; Str 16, Dex 10, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 12.

Skills and Feats: Handle Animal +6, Intimidate +6, Ride +7; Mounted Combat, Power Attack, Cleave, Weapon Focus (Falchion)

Possessions: Chain mail, heavy steel shield, falchion.

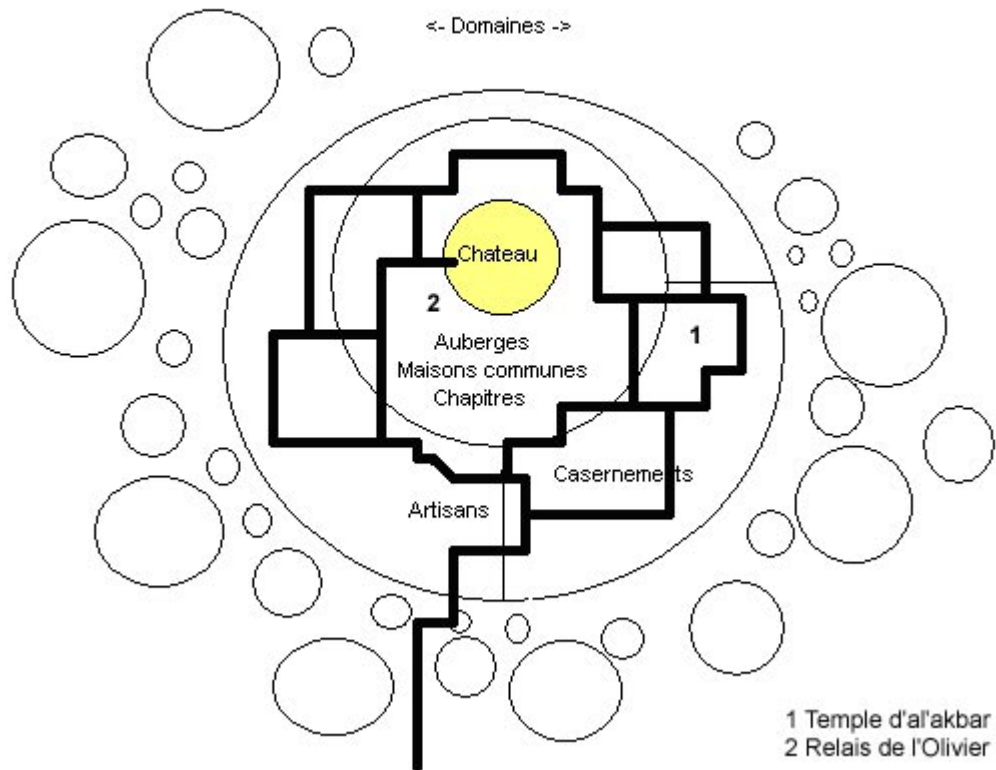
Gardes (2): Humain (Baklunien) Ftr1; CR 1; Medium Humanoid; HD 1d10+3; hp 13; Init +5; Spd 20 ft/x4; AC 18 (+5 armor, +2 shield, +1 dex), touch 11, flat-footed 17; Base Atk +1; Grp +3; Full Atk +4 melee (1d6+2, Scimitar); AL LN; SV Fort +4, Ref +1, Will +2; Str 14, Dex 12, Con 16, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Skills and feats: Handle Animal +1, Intimidate +4, Ride +5, Spot +2; Improved Initiative, Iron Will, Weapon Focus (Scimitar)

Possessions: Chain mail, heavy steel shield, scimitar

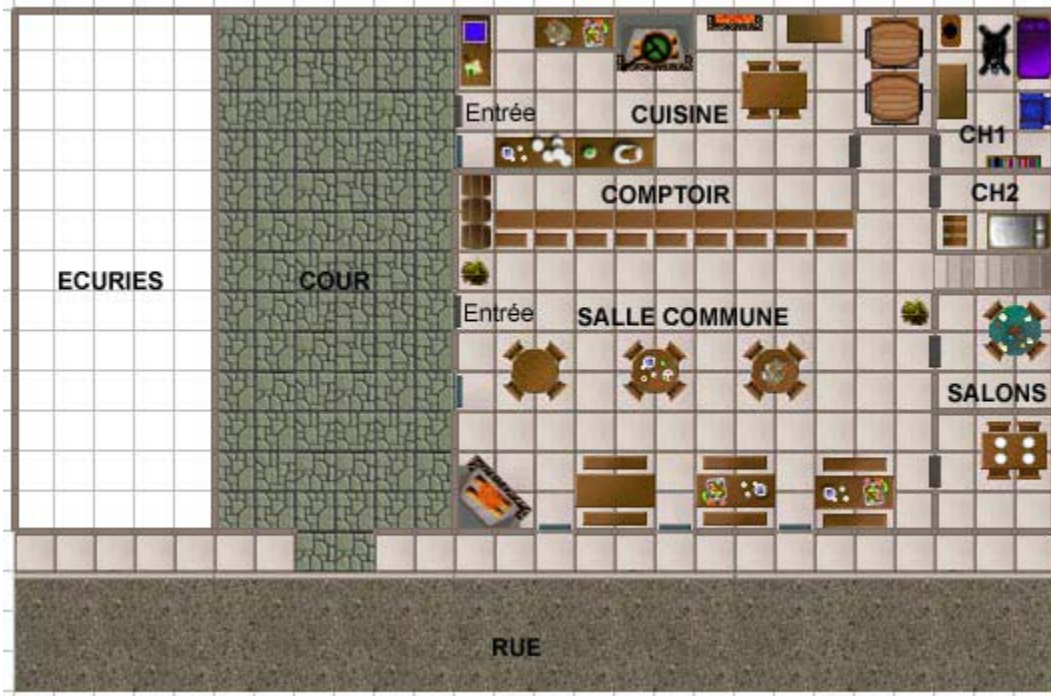
Annexe 2 : Plan simplifié de Dersheik

Dersheik



Annexe 3 : Plan du Relais de l'Olivier (RdC et 1^{er} étage)

Rez-de-Chaussée



1^{er} étage



- 1 - Dortoir
- 2 - Terrasse
- 3 à 9 - Chambres

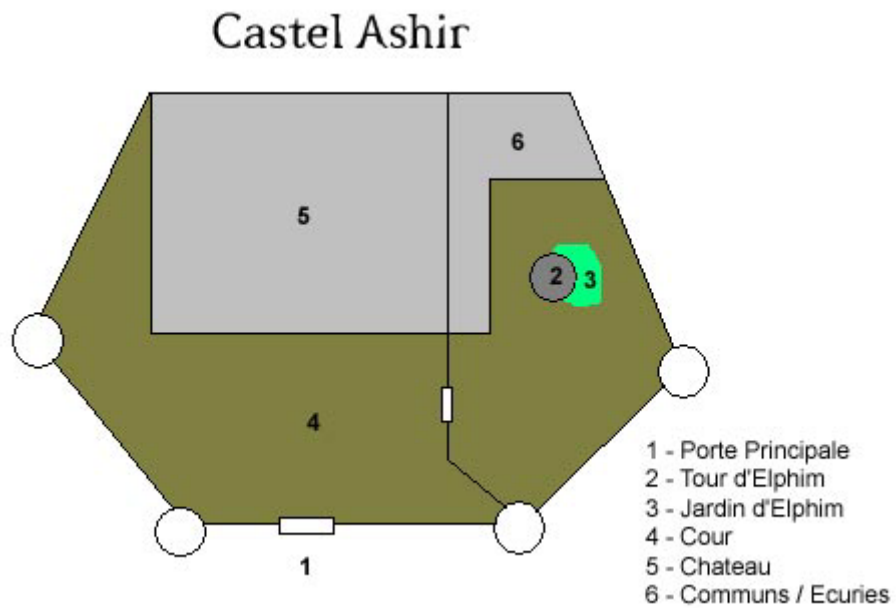
Annexe 4 : Plan du Relais de l'Olivier (Toit / Terrasse)

Terrasse / Toit



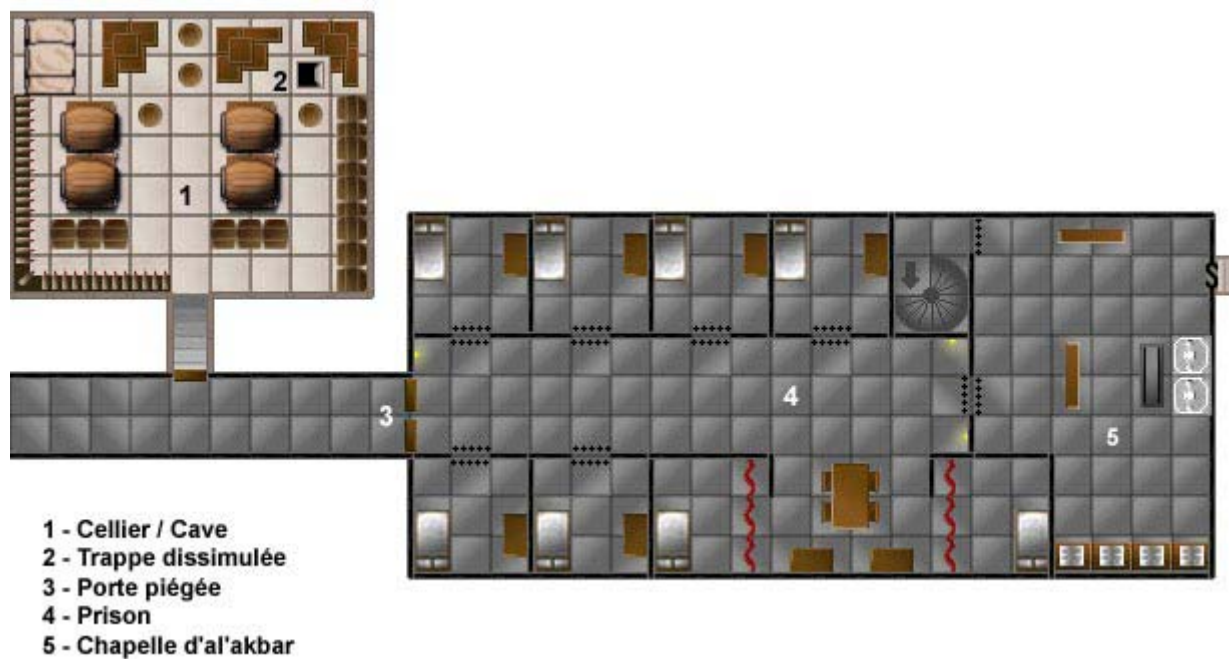
1 à 4 : Chambres

Annexe 5 : Plan simplifié du Château



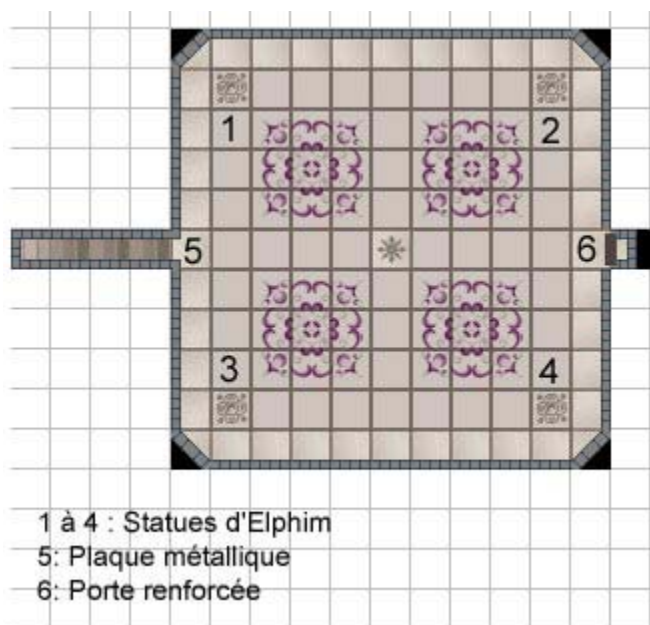
Annexe 6 : Plan du sous-sol du château

Cellier et Prison

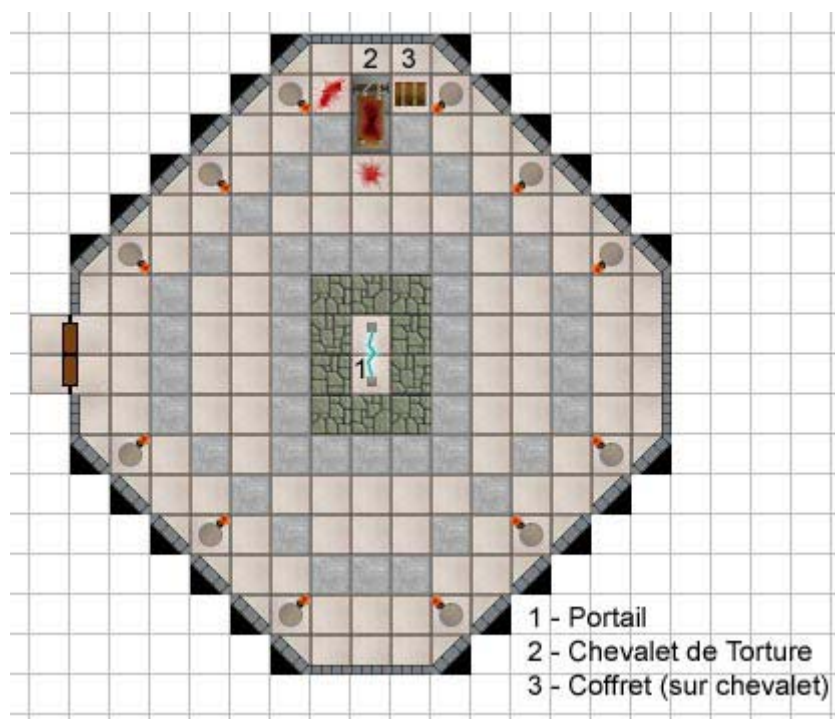


Annexe 7 : Plan du sous-sol du château

Salle du Seuil



Salle du Portail



Document pour les joueurs n°1
Le Sceau

